2005年 总第194期

Popsoft

半月刊

大众软件®

www.popsoft.com

用和娱乐的第一选择

09





赠送九州梦网免费体验卡

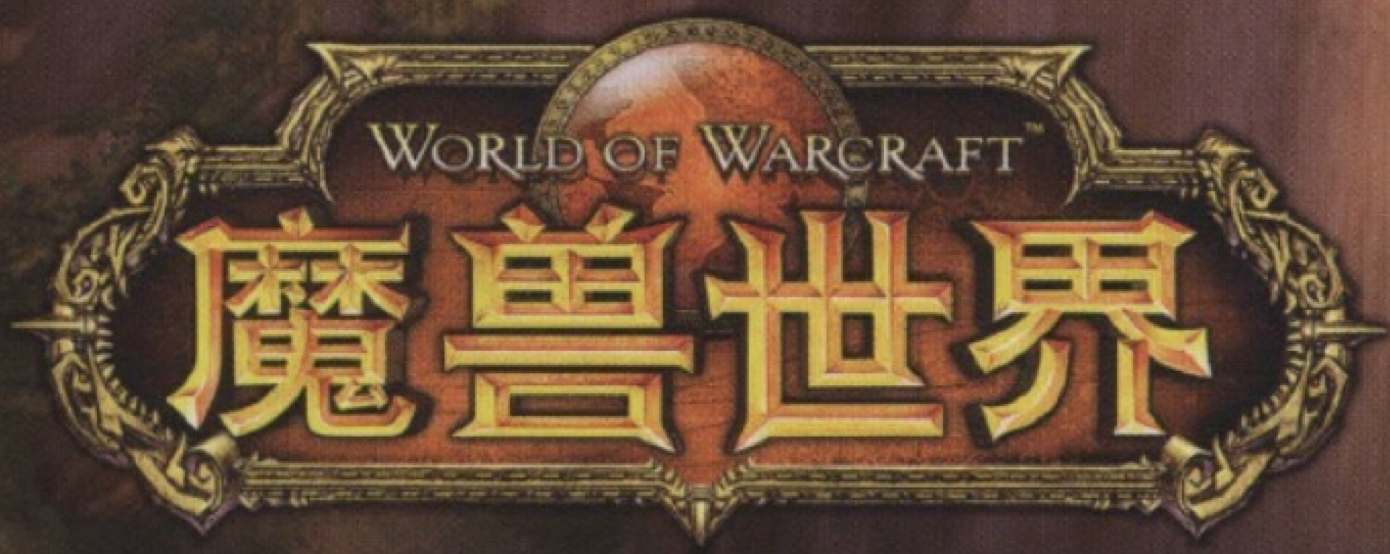
（见本期读者咨询卡）


ISSN 1007-0060





the9 第九城市
BLIZZARD ENTERTAINMENT
WWW.WOWCHINA.COM


WORLD OF WARCRAFT™
魔兽世界

下期预报

数字码头：柯达、佳能四款相机体验报告

实用软件：秀我的长假照片

硬件评析：主流17英寸液晶显示器横向评测

前线地带：《毁灭战士3——恶魔复苏》第一印象

攻城略地：《战栗冰寒》攻略

主管单位 中国科学技术协会

主办单位 中国科学技术情报学会

编辑出版 大众软件杂志社

社　　长 高庆生

总　　编 高庆生

执行主编 王晨

编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）

栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 答笛 杨立

安昌健 何先进 朱良杰 李卓

专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王槊 杨旸 高亮

美术总监 祁津忆

本期责编 朱良杰

电　　话 010-88118588-1200

传　　真 010-88135594

新闻热线 010-88118588-1250

通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层

邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任）

李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠

电　　话 010-88118588-8000

传　　真 010-88135604

发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭

电　　话 010-88118588-1602

传　　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 毛森

印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司

中国煤炭工业出版社印刷厂

中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号 82-726

国内发行 北京报刊发行局

订　　阅 全国各地邮局

读者俱乐部 010-88118588-8000

广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2005年05月01日

零 售 价 人民币 6.80元

港　币 20.00元

美　元 4.95元

新加坡元 9.00元

本刊如有印刷、装订错误，由本刊发行部负责调换。

CONTENTS 目录

2005年第09期 总第194期

TREND MICRO 趋势科技

sina 新浪 一切由你开始



Recommended
World Class 2004 award, PC World
Editors' Choice, November 2004, CNET
Top 100 Products of 2004, Computer Shopper







超过 100,000,000

新浪邮箱受到更好的安全保护
答案就在上面的盒子里

全球网络安全专家一致推荐的个人网安产品——趋势科技PC－cillin2005网络安全版。高效防杀病毒、黑客、间谍软件等混合网络威胁，提供超强个人防火墙、间谍软件监测、家庭网络管理和无线网络侦测——全方位网络安全防护，是一套可以为您的家用和无线网络提供网络安全的“超低系统占有率”解决方案。

新浪信赖我们，那你呢？

限量免费下载正式版：trendmicro.com.cn/sina

讯宜安全存储

即将推出：
ORBBIT讯宜“安全存储套餐”
——整合趋势科技PC-cillin2005网络安全版及数据修复优惠套餐
www.orbbit.com

网上购买

当当网上书店	www.dangdang.com
卓越网	www.joyo.com
骏网一卡通	www.jcard.cn
云网	www.cncard.com

骏网零售机构

北京	010-82627439	西安	029-85534886
上海	021-63746334/63283645	昆明	0871-5107563/62
杭州	0571-56770966/56770968	成都	028-85455315
广州	020-38819696	重庆	023-89084990
沈阳	024-83960180	济南	0531-8958403
武汉	027-51854020		

趋势科技（中国）有限公司
技术支持电话：021-61006655
技术支持网站：http://www.trendmicro.com/cn/support/overview.htm
电子邮件：consumer@trendmicro.com.cn
个人用户请访问：http://www.trendmicro.com.cn/consumer

沿虚线剪下，凭此券在各大零售店
购买
原价218的
PC-cillin 2005网络安全版
立即节省
¥80元

*本活动有效期截止至2005年6月30日
*趋势科技拥有本次活动最终解释权

"海量"

游戏资讯尽在

www.popsoft.com

大众游戏网
POPSOFT.com

游戏新闻快递 new! 网络游戏专区
热点活动追踪 hot! 游戏专区下载
单机游戏攻略 pop! 电子竞技报道
手机游戏下载 fashion! 短信平台传情
硬件专区DIY cool! 晶合后院调侃

内容详尽



中文资料搜索库

wow.popsoft.com

CONTENTS 目录

2005年第09期 总第194期

MOTOROLA



V3

MOTO锋丽

时尚锋芒　触手可及



• 航空级铝合金打造金属外壳 • 13.9毫米超薄精锐机身 • 激光精雕金属锐平键盘 • 26万色超大真彩内屏

编辑部报告

浙江大学行

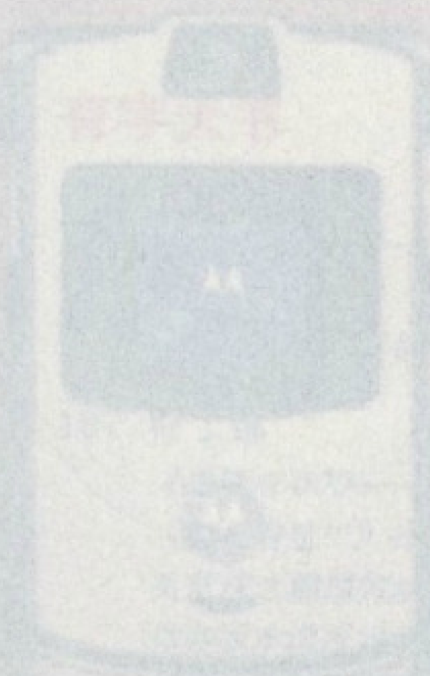
应浙江大学学生会邀请，我们于4月某日来到浙江大学，做一个关于"游戏与艺术"的座谈。本来谈的题目是关于游戏和艺术的关系，但是参加座谈的同学们大多对游戏行业感兴趣，其中也有不少是要在毕业后投身游戏行业的，所以在会上提了不少关于游戏行业方面的问题。也正因为这些问题，座谈后期主要围绕着"中国游戏行业的现状和未来"进行。

在座谈中，我们被这些同学们立志投身中国游戏行业的精神所感动，但同时，也为这些同学大多对我国游戏行业所抱的过于乐观的态度而略感惊讶和担忧。本来，站在我们的立场上，应该对这些同学加以鼓励，但在座谈后期，我们不得不经常纠正部分同学对游戏行业所持有的过于乐观和不切实际的想法。我相信，在这次会谈之后，会有部分同学对未来的前景感到一点忧虑。

但我觉得这未必不是一件好事。众所周知，我们的游戏行业从来不缺少有理想、有抱负的人，这些人满腔热血，誓把青春付游戏。但同时，我们应该清醒地意识到，要成为一名优秀的游戏制作者不仅需要热情，还需要专业技能、踏实的精神以及良好的行业环境。但现在我们的问题是，太多的人只有热情，怀着对未来美好的憧憬贸然投身游戏制作行业。当他们在这个行业遭遇挫折的时候，梦想就会轻易破灭，我身边就有一些这样的人。投身游戏行业是一件好事，有梦想也是好事，但只有梦想就绝称不上一件好事，坦率地说，现在这个行业里有太多只有梦想的人，而我们觉得这并不算是什么好事。

制作游戏并不是只有快乐，也经常伴随着痛苦、迷茫和彷徨。尤其是在现在这个存在很多不规范的游戏行业就更是如此，我们也经常看到一些读者写信来说自己准备投身游戏行业，他们认为游戏制作是一条铺满鲜花的路，只要有想法、有热情就可以获得成功，却没有考虑过半点自己即将面临怎样一种来自实际工作乃至专业知识本身的考验。鉴于这种状况，我们建议，学好专业知识，扩大知识面和信息来源渠道，冷静地预估可能面临的困难并有足够的决心和毅力克服它们，不过分乐观，也不过分悲观。然后，如果你仍然决心要投身游戏行业，我们就会给予您最坚定的支持和最美好的祝福。





King@popsoft.com.cn
完成于杭州

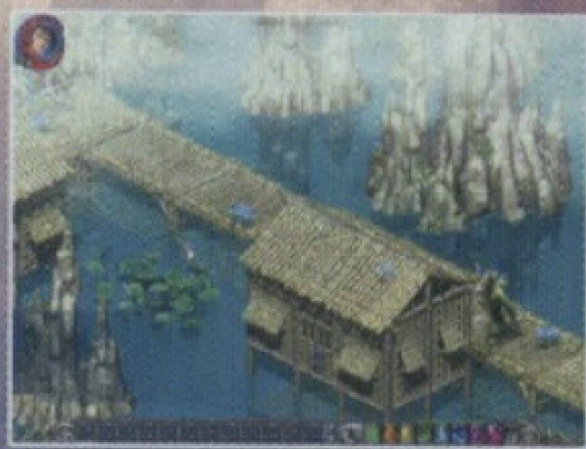
05年战国史诗巨作

国产天价网游

天骄 World of Qin 2

中国美女主持
激情代言《天骄II》

万人空巷玩天骄II
你还等什么？


唯美的游戏场景


个性的武器套装


绚丽的技能魔法


独特的五行文化

官方客户端下载地址：www.tj2.com.cn



地址：北京市海淀区学院路7号弘彧大厦七层
客服热线：010 － 82306868
传真：010 － 82306885
官网：www.tj2.com.cn





顶星VIA-KBT800芯片主板为官方唯一指定游戏主板

人人有礼大放送

经过长时间的积累和沉淀，九州梦网（http://www.bbvod.net）于2005年4月全新改版，版面设计和内容均给用户带来耳目一新的冲击。同时新的九州梦网更注重深入挖掘互动和增值服务，推出了电影、电视、卡通、音乐等5个产品，以满足不同用户的在线视听需求。

只要你是大众软件的读者，就可以获得免费体验卡，第一时间享受精彩纷呈的视听饕餮大餐。详情请参看杂志中夹的读者咨询卡。



《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛获奖名单：

“最具创意的过关技巧”奖：
飞利浦17英寸 CRT显示器107B5
北京　胡洪亮

“优秀创意奖”奖：
漫步者X300音箱
山东　姚　龙
甘肃　周爱强





纪念奖：
《半条命2》
简体中文版一套
北京　徐征宇
辽宁　刘　翀
吉林　张　鹏
北京　刘育寿



评刊幸运读者名单 （2004年24期～2005年03期，评刊结果见“读编往来”）

评刊表见每期杂志中所夹的读者咨询卡

幸运读者将获得《大众软件》纪念T恤一件或者《大众软件》纪念笔记本一册。

湖北	聂　智	陕西	陈　岳	河南	熊晨宇	江西	庄　琪
新疆	任璋琦	江苏	沈润宇	贵州	车英姿	河北	刘　明
浙江	郑益丹	湖南	刘冰亮	江苏	王　耀	河南	刘贝贝
甘肃	裴冬青	河北	刘　瑞	广西	王嘉斌	天津	刘耕宇
湖北	陈　宇	山东	李圣杰	安徽	孙昊辰	浙江	陈　超
湖北	王　冰	四川	聂　挺	辽宁	刘建华	广西	刘仕明
吉林	陈明岩	陕西	陈　鑫	江苏	陈　岳	山东	徐建华
青海	张大鹏	浙江	付辉光	湖南	王　磊	辽宁	林雪海
江西	李　鹏	四川	夏一波	江苏	刘　敏	云南	张文武
湖南	黄　理	吉林	成　远	重庆	宁海波	贵州	谢　兵



TOPTEN投票幸运读者名单

信投：方法与选票见每期杂志中所夹的读者咨询卡

幸运读者将获得游戏T恤衫、《反恐精英——零点危机》游戏标准版、游戏周边玩偶几种礼品中的一种礼品。

江苏	左　坤	山东	扈培蔚	吉林	王唯任	北京	陈　瞳	河北	吴　迪
四川	王　粤	辽宁	李　素	河南	张　恒	安徽	方　利	广东	吴艳艳
浙江	李　皓	湖南	李晓晖	天津	张　兴	福建	苏　颖	新疆	王　陶



网络：投票地址 http://topten.popsoft.com.cn

上海	黄圣吉	山东	连宁波	上海	周　慧	吉林	顾　遥	吉林	王德辉
辽宁	安家明	湖北	沈　原	辽宁	蒋　超	河北	徐　峰	天津	宋　涛
江苏	胡　诚	广东	张利军	北京	苏　倩	河南	谢　震	湖北	傅远藩



手机投票：查询网址：http://www.popsoft.com/sms/topten.htm

将获得这些礼物中的一种：《英雄王座》组装人偶，数字鱼手机随身充，数字鱼发带、护腕

1353××××657
1376××××757
1377××××349
1381××××334
1398××××137







手机投票方法与投票代码请查看每期杂志中所夹的读者咨询卡

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

到天的尽头
——华硕启动“7+2”全球探险

■本刊记者 冰河

3月24日，由中国登山协会、深圳登山户外运动协会、华硕科技联合主办的“华硕极限7+2探险”活动，在北京召开新闻发布会，宣布活动正式启动。“7+2”的探险计划是指攀登世界七大洲最高峰，并徒步抵达地球南北极点。到目前为止，全世界仅有5人完成此壮举，中国人尚未企及。此次由王石、王勇峰、次落、刘建、吕钟凌、曹峻、王秋杨、孙斌和曹建民组成的华硕“7+2”探险队预计将填补这项空白。本次探险活动中，伴随华硕极限“7+2”（北极2005）探险队挑战北极点极限之旅的是，华硕最新推出的轻薄型笔记本电脑产品W5A。已往的岁月里，华硕笔记本就曾多次挑战极度恶劣的自然环境，正常运行并出色完成任务：顺利地在俄罗斯“和平号”空间站连续运转700多天，在横跨欧亚大陆的以色列国际汽车拉力赛中成功完成车队导航与通讯工作，在第十届中国冬季运动会的严寒条件下顺利完成比赛运算工作，伴随民间登山队远征南极和南美洲最高峰，在中国科考队亚马逊流域科考活动中为各项科研工作提供产品和技术保障等。在各种各样的复杂环境下，华硕笔记本均成功地克服了多种恶劣条件。华硕产品总监许建霖表示，高山和极地恶劣的自然条件将对华硕W5A的品质和性能提出严峻的挑战，但华硕有信心通过此次活动，向大众充分证明华硕在笔记本方面世界一流的技术和品质，并以卓越的品质和领先的科技帮助中国人实现挑战极限的梦想。





发布会上，中国登山协会常务副主席李致新致词，“探险精神是我们人类最宝贵的精神之一，它是人类探索精神和奋斗精神的象征。正是这种精神，推动着人类历史不断地发展和进步。”他指出，在中国，人们尤其“需要探险精神的激励，保持我们不懈拼搏的激情、挑战极限的勇气，使我们的民族和社会持续健康地发展。华硕极限‘7+2’（北极2005）探险队是中国第一支民间探险队，由第一支民间探险队，实现中国人的此项壮举，此次探险活动可说意义非凡，是中国探险史上的一座里程碑，必将载入史册。”

本次探险活动计划于4月7日从北京出发前往北极圈内的探险营地，至4月20日完成150公里的探险实际路程，抵达北极点，达成第一阶段的探险任务。随后继续征服地球上其他的神秘地带。P

半月看点

UGS中国区总裁上任

3月30日，产品生命周期管理（PLM）软件及服务提供商UGS宣布，委任袁超明（Chuck Yuan）为中国区总裁，任期于2005年4月6日开始。任职期间，袁超明将负责管理UGS在中国内地及香港特区所有的销售、后勤售后支持和客户服务业务。袁超明曾于1994年加入Price Waterhouse（PwC）并担任管理咨询业务主管，在2002年PwC公司被IBM收购之前，为PwC中国区的领导兼合伙人。在IBM内，袁超明曾任IBM大中华地区供应链服务组和业务顾问服务组的服务主管。UGS公司亚太区首席执行副总裁Hans-Kurt Lü bberstedt表示，袁超明的经验和对市场的了解，将会增加UGS在中国这一战略性市场的竞争力，UGS现在和将来的客户也会在袁超明的领导下获得增值。



首届数博会落户北京



由国家新闻出版总署主办首届中国数字出版博览会目前已经定于7月在北京召开。本届博览会以“互通互联，共建共享”作为大会主题，明确并突出了我国数字出版业发展方向。博览会上除专业技术和电子图书的展示外，还特设了行业论坛，主题包括中国发展数字出版的网络建设与策略、出版行业如何构建电子商务、电子政务及数据平台，同时还将目前中国数

字出版的主要形态及成功案例进行分析，试图为中国数字出版行业面临的问题积极寻找解决途径，全面促进传统出版业的数字化转型。

宽带多媒体峰会落幕深圳

中星微电子有限公司与微软-中星微多媒体技术中心于3月19日在深圳联合举办"中国（深圳）宽带多媒体技术与应用峰会"，国内外近百家在宽带多媒体技术与应用方面最具代表性的厂商、电信运营商以及各级政府部门主管参加。中国电信、中国联通、微软公司、深圳腾讯、美国美光公司及中星微的代表从各自领域剖析了宽带多媒体技术的最新进展与应用趋势。与会代表还就技术合作与知识产权、技术规范与标准制订，进行了探讨与交流。

投资合作

金山联合英特图打造彩信门户

3月28日，互动多媒体引擎及内容提供商北京英特图技术有限责任公司，与软件企业金山软件公司正式启动在3D内容业务领域的合作。金山通过其彩信平台将英特图丰富的互动娱乐内容推广到更加广泛的用户群中，移动用户可在金山彩信门户下载英特图公司定制研发的一系列3D动态彩图，包括各种主题的待机动画和彩信贺卡。

江民联手华为制订安全标准

3月29日，江民科技宣布与国内最大的网络设备及技术供应商华为3COM联合研发的网络安全准入产品已获得成功。该产品将应用到华为的系列网络产品以及江民杀毒软件KV网络版2005中，用于处理安全客户端对防病毒端软件应用程序的状态查询。它可自动监控特定的防病毒端的运营情况，并能向其发出指令分配任务，确保系统的安全接入。如果该主机存在漏洞或病毒，那它将被隔离，直至修补完善方可进入网络，因而可防止蠕虫或病毒源进入整个网络，大大提高了网络的安全性。此项目研发成功后，将成为我国首个集成化的安全解决方案。

趋势携手新浪打造安全邮箱

近日，网络安全软件及服务提供商——趋势科技（Trend Micro）与中国门户网站——新浪网联合召开新闻发布会，双方宣布结成全面的战略合作伙伴关系，并就趋势科技为新浪过亿的邮件用户提供先进安全防护达成协议。通过此合作，新浪网电子邮箱在线服务的安



全品质跃上了一个新的台阶；而作为最终的受益者，更多的用户也将体验到趋势科技安全产品的优异性能。此前，2004年末，趋势科技已取代McAfee成为Hotmail在邮件防杀病毒服务方面的合作伙伴。

上市信息

明基发布"光雕"DVD刻录机

近日，明基（BenQ）题为"软性力量的崛起——2005 BenQ DVD RW新品发布会"在京召开。会上，同时亮相的两款新品分别为具有"LightScribe"光雕技术的DW1625和目前全球最高速（8×双层刻录）并具备



ADS叩响中国大门



ADS（中国）总裁陆洪彬先生宣布进军中国

■本刊记者 冰河

在中国国际广播电视信息网络博览会（CCBN）上，以个人电脑"通用串行总线"（USB）和火线（IEEE 1394）解决方案闻名全球的美国ADS Technologies（简称ADS）正式推出了4款家用级视频编辑产品，开始进军中国市场。这4款产品是Pyro A/V Link、Pyro 1394DV、Instant DVD2.0和DVD Xpress。

ADS的4款产品分别以Adobe和友立软件为其核心部件，外置产品Pyro A/V Link和内置板卡Pyro 1394DV均捆绑了Adobe公司的Premiere Elements视编软件。Pyro A/V Link还配置了广播级的分量输出端口。Pyro 1394DV板卡特别采用了TI公司的64位芯片，并向下兼容32位，同时，它也是世界上少数得到Avid认证的板卡之一。另两款产品Instant DVD2.0和DVD Xpress则选配了自己的Capture Wizard软件，以及友立公司（Ulead）的VideoStudio 8和DVD MovieFactory 3等软件。4款产品的软件汉化均采用中英文双语显示，适应不同人群的使用要求。

ADS（中国）总裁陆洪彬先生表示，数码生活时代，视频消费已成为时尚，并日益融入人们的日常生活和工作中，由此也造就了视频编辑市场的繁荣。物美价廉的产品始终是消费者的首选。ADS推出的新产品不但可高效率完成各种视频采集和处理工作，附带的Premiere Elements视编软件和VideoStudio软件，还是可实行专业视频处理的高档软件产品，现在与ADS产品捆绑销售，为用户提供了更多的消费价值。

新·电脑魔术

——记微软亚洲研究院第七次成果开放日

■本刊记者 司马平安



回想以往，当我们第一次看到被改得面目全非的照片时，脑子里的第一反应便是“魔术”。今天，电脑用得久了，一切似乎都见怪不怪了……不过，当记者于3月29日参加了微软亚洲研究院举行的建院以来第七次“研究成果开放日”活动后，长久的感觉都仍是“魔术再现”。

在活动现场，微软亚洲研究院的研究人员拿起一支看似普通的笔，在一份现场打印出来的文件上随意修改、勾勒一番。几秒钟后，所修改的文件自动从电脑系统中被调出，出现在电脑屏幕上；更为神奇的是，打印文件上被圈点、修改的内容一丝不差地出现在电子版的文件上。据介绍，万能数字笔的使用需要两项重要技术发明来支持。首先是文档编码技术：使电脑通过打印机打印出的文档保持为数字文档，而不是像过去那样只是一种无法读写的模拟文档。其次采用复杂的计算机视觉技术，使数字笔上的微型照相机能识别出这种特殊的打印出来的数字文档。这样计算机便能快速确定正在操作的文档，将任何操作同步地存回到计算机中的电子文档中。

除了新版“数字墨水”（Digital Ink）技术之外，那一天微软人还演示了“基于摄像头的多通道人机交互”（Camera game）技术等。这一技术原型主要采用了先进的计算机视觉技术，如人脸识别和追踪技术，突破了现有键盘、鼠标、游戏手柄等人机交互手段，通过数字摄像头来采撷用户的动作、分辨用户的操作意图，使人与机器的游戏过程实现得更直接、更自然、更亲切，从而拉近了人与机器的距离。

这一次“开放日”活动，主要展现的是由多通道用户界面组负责人王坚博士率领的团队.在计算机用户界面领域的数项技术突破。其实，作为把握微软公司未来的“大脑”，成立近7年来，微软亚洲研究院始终专注于高端技术的研发与创新。目前，微软亚洲研究院主要从事于新一代多媒体、新一代用户界面、网络搜索与数字发掘、无线及网络技术、数字娱乐这五大领域的探索，并已在国际一流学术刊物和会议上发表了超过1000篇高水平的论文。在即将召开的国际计算机视觉与模式识别大会（CVPR）上，微软亚洲研究院有17篇高水平论文被大会所采纳。再次引发人们对中国基础科研水准的强烈关注。P

QVideo、QSuite等软件的DW1640。拥有光雕技术的BenQ DW1625，可运用特殊的激光穿透拥有“LightScribe”技术光盘片的特殊染料外层，将个性化图文资料直接刻印在盘片表面。

华硕静音王Combo新成员

近日，华硕“静音王”系列又加入新成员——QuieTrack“静音王”Combo CB-5216A。它不仅拥有“静音王”独有的降噪技术、优秀的安静表现，在各项速度性能上均达到目前的最高（支持16×DVD-ROM、52×CD-R、32×CD-RW和52×CD-ROM）。与其他“静音王”产品一样，它采用了华硕独家“气流导正”技术，很好平衡了光存储设备零部件空气流场内的压力，有效降低了机器运行发出的噪声。



讯宜合作趋势打造安全新概念

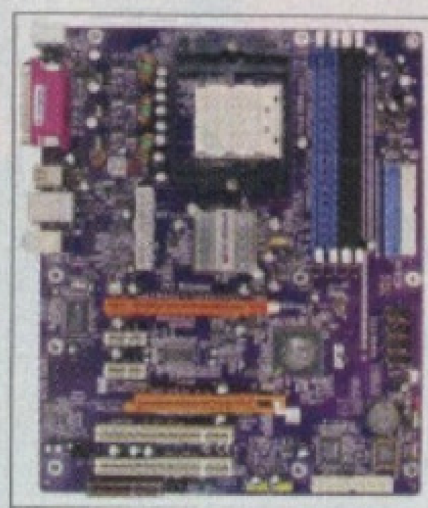
近日，讯宜又与国际知名安全软件供应商趋势科技合作，在讯宜全系列日立硬盘中捆绑趋势科技PC-Cillin2005防毒软件。PC-Cillin2005网络安全版是新一代性能卓越的个人信息安全产品，可从容应对来自网络的各种病毒、蠕虫及黑客攻击，网络钓鱼诈骗、不良信息、垃圾邮件等多种网络安全威胁；通过它，可对家庭网络（有线、无线）中所有计算机进行统一的远程管理、设置、控制、升级、病毒查杀等。

尚阳推出“说话”彩信

近日，尚阳科技（中国）有限公司推出了动画语音彩信——UU Face。它是一种主要以人物或动物脸部为图像内容的彩信，其中可附带人物语音，以达到“开口说话”的目的。这些彩信以搞笑、祝福、情感等表达内容分类，每类都有数十张Face供用户选取。尚阳还将开发出可自录的UU Face彩信，用户可从网站上选取自己喜爱的。发到手机后，在手机端录上自己的声音，经后台软件合成带有自己声音的彩信，使喜爱DIY的用户直接加入彩信创作中来。目前用户可分别通过UU Face的网站（www.uuface.com）和SOHU彩信频道的“说话彩信”进行Face的定制和发送，每条UU Face资费为2～3元。

精英SiS756抢占K8制高点

精英SiS756主板于4月正式进入零售市场，成为业界首款采用SiS756芯片的PCI-E高效能AMD K8主板。该产品支持AMD Socket939 Athlon64/FX处理器，提供1个PCI Express ×16接口，



4个DDR DIMM，支持最高4G内存；具备SiS领先的1GHz HyperTransport技术，可实现2000MB/s传输速度；具备精英双绘图引擎核心技术，集成AGP Express插槽；配有6声道音效的ALC 655声卡和RTL 8100C/RTL 8110S百兆、千兆双网卡控制器；主板直接提供的4个USB 2.0接口，也为连接更多外设提供了方便。**市场报价：920元。**

明基LCD FP71G春季首发



明基科技于3月末正式推出FP71G黑色LCD显示器。此次作为春季首发的FP71G（黑、银）从属于BenQ主流商用系列产品，可提供SXGA级1280×1024高分辨率，500：1高对比度及260流明亮度。从满足消费者复杂的应用环境出发，FP71G提供了从-5到+20度的屏幕仰角调整功能，"iKey"智能按键可让用户彻底摆脱烦琐的手动调整，可自动将亮度、对比度、黑白平衡等各项参数指标调整到最佳的状态。液晶面板所采用的高品质灯管，拥有50 000小时使用寿命，并具有12ms快速响应时间。**市场报价：2399元。**

威盛磐正推出K8T890系列

威盛科技日前与磐正合作推出K8T890新品主板9HEAI。该产品采用了VIA的K8T890北桥与VT8237R南桥组合，支持AMD Socket 939速龙64/速龙64 FX处理器；支持2GTs的Hyper Transport，板载4个DIMM插槽，提供对双通道DDR400/333/266内存的支持，最大可至4G。新的南桥支持原生的SATA RAID功能，两个SATA接口（RAID 0，1）同时也支持ATA 133的IDE接口；配备一条PCI-E ×16的显卡插槽，2条PCI-E ×1插槽及3个PCI插槽。



S3 Graphics发布PCI-E芯片

3月22日，威盛电子旗下的合资公司S3 Graphics发布了显示芯片"GammaChromeS18"。该芯片支持DirectX 9.0格式，采用原生PCI Express接口，并带有Hi-Def高画质HDTV显示能力。其ArtisticLicense技术可实时进行影像特效与滤镜处理，将粗糙的影像变得细致；ChromoVision技术则能同时在个人计算机及在电视、HDTV上全屏幕播放影像。采用第二代可编程图像引擎Chromotion 2.0，可应用于图像的描绘、操作和播放，丰富了多媒体图像的运用。除了内建HDTV解码器，GammaChrome还整合了硬件数字影像加速器，全面支持可旋转显示器和多屏幕应用。

Pretec发布全球最小存储器

Pretec公司于近期展示了世界上最小的移动存储器CU-Flash。它是一种微型存储器，体积只有0.47cm³，是普通闪存盘的1/10；容量从16MB到512MB，并将于第二季度推出容量为1GB的产品；读写速度分别达24.9MB/s和12MB/s。由于小巧的外形，可与首饰、手表、领带夹、发卡等个人用品相结合，并拥有自启动、内容密码保护、写保护等诸多功能。



促销新闻

盈通PCI-E显卡换购活动

2005年4月1日至30日之间购买盈通RX300战斗版的用户，可在3个月后以"以旧换新"的方式来购买新一代盈通PCI-E（ATI芯片）显卡，而旧卡可抵400元现金。换购日期为2005年7月1日至7月10日。

惊鸿一瞥

艾尔莎（ELSA）科技股份有限公司近日正式宣布：携手ATI、昂达共同启动以"视觉极限之旅"为主题的2005年春季全国高校大型校园巡展。艾尔莎将展出旗下基于ATI显示核心的最新一代幻雷者系列显卡。

手机也杀毒



■本刊记者 司马平安

那些制造病毒的爱好者的初衷是什么？是对社会的不满，是无聊时的发泄抑或具有证明自己能力的企图。当他们在制造病毒的同时，有没有想过他们伤害的往往都是和他们一样，一个最普通的老百姓呢？他们把魔掌伸向电脑，伸向网络，今天又伸向了人们的手机。

原本我以为，手机上的病毒是在Windows Mobile被广泛应用之后，由电脑平台向智能终端平台上的转移。但实际不然，今天各种手机操作系统上都出现了具有针对性的病毒。前不久，一个朋友刚刚得到一款欧洲版Symbian 60操作系统的NOKIA 6600手机，没多久他就发现这款洋货出现了传输速度慢，死机甚至花屏的现象。他开始以为是电池有问题，于是下载了一些软件打算尝试自己升级。但是问题竟然没有任何改善，最后抱着一试的心态下载了一个手机杀毒软件：光华反病毒软件，发现自己的手机中竟真的存在一种名为SymbOS.Cabir.M的病毒。他上网查询了一下这个病毒的身世，发现它属于SymbOS.Cabir.A变种，原本只对Symbian 60系列操作系统有破坏性。它在一个病毒研究组织“29A”里流传，仅在7个国家发现有零星感染案例，顶多算得上是个“概念型”的病毒。但随着它被公布在网络上，其变种随即出现，攻击目标也有所扩大，目前发现的SymbOS.Cabir.M就是它的最新变种。

该病毒在攻击上述操作系统的手机时，会生成一个名为free$8.SIS的实体，并创建$$$.MDL文件和C：\SYSTEM\MALAYSIAJOHOR—jb\yuanV3-diy-by-7022207文件夹，显示信息free$8。它通过蓝牙接口攻击手机附近的蓝牙设备（如蓝牙打印机等），并阻塞蓝牙连接，阻碍正常通信，同时由于它疯狂传输数据，手机电力将迅速枯竭。而且，这种病毒已经具备了PC病毒复制和扩散的能力，可通过被感染的手机搜索附近的其他Symbian 60手机，然后经蓝牙接口将病毒体传播出去。

此后这个朋友又了解到，最新的“拉斯卡”（Lasco）和“死卡卡”（Skulls）病毒最近也传播快速，其中又以“死卡卡”的危害更甚。它有一个变种可伪装成新版的Flash播放器，一旦用户误认为它是一个正常的应用程序并进行安装，它就会在手机中置入Cabir病毒，并显示一个头骨Flash动画告诉用户已被感染。中毒用户不能浏览手机的文件系统或安装新程序，只能将手机重置到出厂默认设置，而此前手机中的通讯录与文件都将全部丢失。这个病毒最为特殊之处在于它有自我保护的能力，可禁用能杀除它的应用程序（即手机版杀毒软件）。

对于手机病毒这一新现象，笔者找到了目前已提供相关防毒产品的北京日月光华软件公司。该公司技术人员向笔者介绍：“早在几年前，手机病毒便已开始肆虐！从早期的‘字体乱码’到现在的‘短信木马’和‘自动订阅服务’等各类病毒的出现，其发展是极其迅速的。”

“不过好在以往包括一些乱发短信的‘病毒’都仅仅是攻击WAP服务器或攻击和控制‘网关’，向手机发送垃圾信息，并未直接攻击手机本身，因此对于用户的直接影响还不大。此外，绝大部分手机都必须通过专门硬件才能进行擦写，手机的核心芯片规格不一且很少公开，操作系统相对比较封闭。所以2004年以前的‘手机病毒’通常只是些攻击性的程序或短信，它们只是利用现有手机的漏洞进行破坏，不像电脑病毒那样具备可扩散性和寄生性，因此危害范围小。但是现在的手机病毒就不同了，对于类似‘CHI’、‘冲击波’等在PC机上的恶性病毒的出现只是时间上的问题。一旦这类病毒在手机上大规模发作，那么对手机用户和手机厂商将造成极大的损失。手机用户可能会因为病毒程序毁坏SIM卡，或者丢失操作系统而蒙受各种损失，手机厂商则要承担维修和病毒发作后的各种善后工作，无论是人力、物力乃至厂商品牌都会造成不可预计的损失。”

此外，现今各种智能手机的普及率越来越高，随着WAP、蓝牙、彩信、红外、数据传输等形式的日趋完善，病毒扩散的途径也越来越多，因此危害程度也越来越严重。所以，手机杀毒已成为迫在眉睫的事情。光华防病毒软件手机版目前可查杀的恶性手机病毒就有30余种。

唯一令人欣慰的是，由于蓝牙、红外等通讯技术主要是短距传输，速度缓慢，而且病毒文件要想进入用户系统，需通过用户的多重应答。因此目前对用户而言除非是使用了这种蓝牙终端设备，而且与该病毒进行了“亲密接触”，否则很难感染上的。用户应该注意的是，当终端设备的联网功能日趋便捷与强大之后，病毒必然会再次成为干扰正常生活的害虫。而它出现在手机上，可能会导致比在电脑上更为严重的直接损害。譬如可能会自动启动电话录音功能，自动拨打电话、删除手机档案，甚至造出金额庞大的电话账单……

因此对待病毒的态度始终应该是“防患于未然”。笔者还走访了国内几家老牌杀毒软件厂商，他们均对手机病毒非常重视，并表示需要尽快拿出产品来解决这一问题。

无论如何，用户总是被动的，面对病毒他们除了防范之外还可做些什么呢？那些病毒的制造者，一群欺软怕硬的胆小鬼，他们的行为除了可让杀毒软件厂商得到更大的市场之外，自己又可得到些什么呢？他们何时才能明白，对待社会的不负责任，其实就是对自我人生的不负责任呀。

4ms灰阶响应
——优派VX924 19英寸LCD

■晶合实验室 别理我

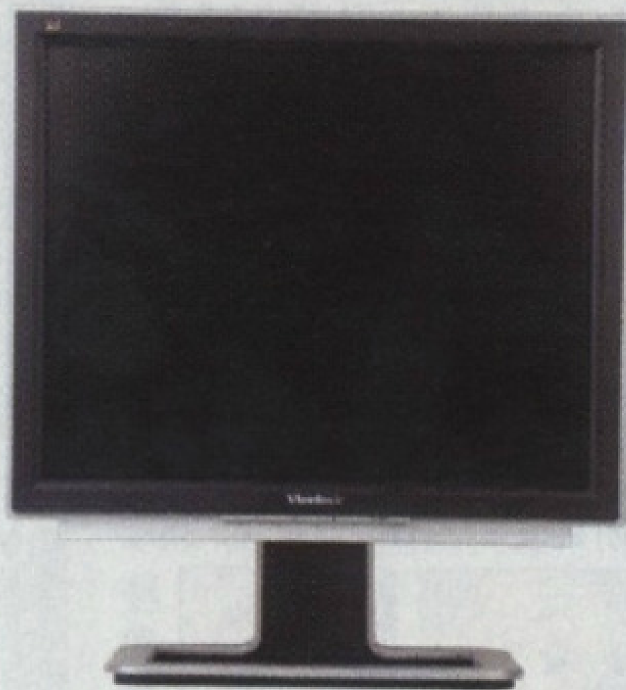


厂商：优派（ViewSonic） **上市**：2005年4月 **售价**：4499元
附件：电源线、数据线 **推荐**：追求大尺寸视觉享受的FPS游戏玩家
咨询电话：800-820-3870

响应时间的大幅突破是近期LCD领域的热点，随着4ms/5ms（灰阶响应）液晶面板的大量下线，新一代"高速"LCD产品纷纷上市。优派（ViewSonic）也在第一时间推出首款4ms灰阶响应的19英寸液晶显示器——VX924，大尺寸加上高速响应让它身上聚集了众多目光。

优派LCD显示器分共有VE（入门级）、VA（办公）、VG（多媒体娱乐）、VP（专业绘图）及VX共5个系列，VX系列是具备数字输入（DVI）接口的高端家用型号，不少优秀技术被应用在该系列产品身上。

VX924拥有高端产品所应有的贵族气质，简洁大方的线条，采用经典的黑色和银灰色彩搭配，整体设计紧凑中又显从容。送测样机的机身制作工艺很好，主体部分强度明显较中低端产品高，只是正面边框显得有些松；机身背面安装数据线的位置提供有挡板，美观且能起到保护作用。VX924的OSD菜单设置合理，除常用调节选项外，在"色彩调整"项目中提供了sRGB选项。



雍容的外观

虽然这款产品并非针对专业用户设计，但正确的色彩还原依然得到重视，因为即便是普通用户也不希望自己显示器上的图像和打印输出的图像差别太大，我们建议没有经验的用户不要进行太多手动调整，直接选择SRGB模式即可。

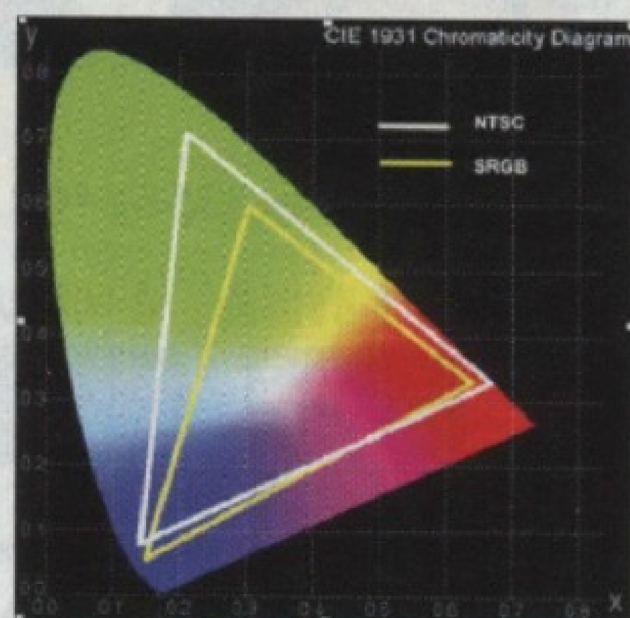
优派将其采用的缩短响应时间的技术命名为ClearMotiv"动画清晰显像"，主要通过提高驱动电压达到缩短响应时间的目的。和以往所指的黑白切换概念不同，目前厂商们开始强调的灰阶响应更具实际意义，绝大多数色彩变换都属于灰阶切换，4ms的灰阶响应速度对于几乎所有动态影像应用来说已相当好了，这对游戏玩家具有相当诱惑。



贴心的挡板设计

VX924所强调的高速响应在在Monitors Matter CheckScreen 1.2（液晶Smearing）测试中得到体现，色块高速移动时的残影非常小；在DOOM3、CS、Half-Life2（Canals场景）等游戏测试中，VX924同样没有让我们失望，即便在它们的测试模式里，人物高速移动状态下图像依然清晰，基本上看不到拖尾现象。

色域范围对液晶显示器来说是一大难题，虽然覆盖Adobe RGB色域范围的产品已面世，但面向普通消费者的液晶依然很难突破要求不高的sRGB色域。VX924在这一领域只是维持普通水准，灰阶丢失现象依然存在，蓝色和绿色、亮部及暗部都有一定丢失。这台液晶显示器的亮度、色彩均匀度很好，显示出较高的控制水准（液晶屏尺寸越大，控制越难）；VX924可视角度实测约160°（垂直）、120°（水平），这对于大尺寸液晶屏来说是不错的成绩。它的最佳分辨率为1280×1024，对比度550:1，点距为0.294mm，文本显示非常锐利。



色域范围示意图





VX924将19英寸LCD的响应时间第一次提升到4ms（灰阶响应）这一水平，对热衷于FPS游戏且追求大尺寸视觉享受的玩家来说最合适不过。此外，优派为VX924提供了3年质保（免人工、免零件费）服务，显然对其产品的质量很有信心。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆



脸油污垢立刻BYE-BYE!

爽!



曼秀雷敦MEN'S男士洁肤系列

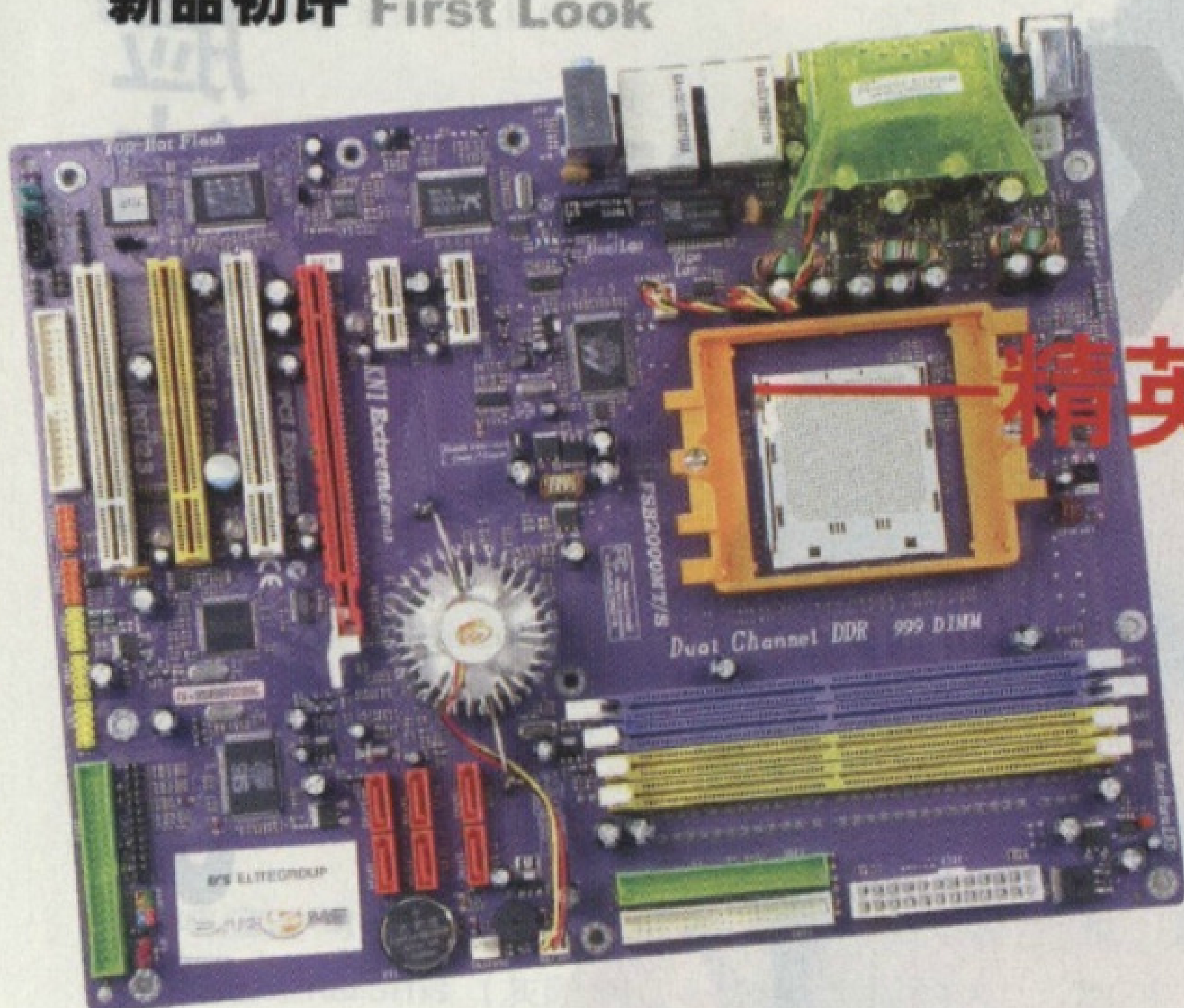
大热天时，男士汗腺比女士大，脸上容易出现油光污垢。

曼秀雷敦**男士活炭深层洁面乳**，采用先进活炭洁面配方，像强力磁石般吸走毛孔内的油脂及污垢，让你面部立刻干净清爽。

全新推出**男士深层洁净磨砂膏**，含天然核桃壳微粒子，能深入洁净毛孔污垢及去除死皮，有效预防粉刺及黑头。

(1992) 卫妆准字 29-XK-0649

www.mentholatum.com.cn



单芯来袭
——精英KN1 EXTREMe主板

■晶合实验室 狂暴鸭

厂商：精英电脑（ECS） **上市**：2005年3月
售价：1499元
附件：驱动光盘、中文说明书、USB无线网络模块、双BIOS套件、数据线等
推荐：高端DIY爱好者和游戏发烧友
咨询电话：010-82676888

随着AMD 64位系统的日渐火爆，基于各种芯片组的Athlon 64的主板也接踵而至。本次测试的主角为采用nForce4芯片组的KN1 EXTREMe，精英的高端主板——光子系列中的一员。

精英KN1 EXTREMe采用紫色PCB，主板右下角有铝制EXTREMe金属铭牌。这款主板采用nForce4 Ultra单芯片，支持Socket939的Athlon 64/64 FX，2组双通道DDR400 DIMM插槽，内存总容量可达4GB。主板上提供1个PCI-E X16插槽、两个PCI-E X1槽和3个PCI槽，其中包含一个精英高端主板常见的PCI EXTREMe终极PCI（黄色），使用三洋高品质电容独立供电，可为高端声卡提供纯净电流。主板上安装有SiS 180 RAID芯片，提供支持RAID 0/1/0+1的2个SATA 150和1个ATA133接口，使板上SATA接口达到了6个。

北桥芯片

KN1 EXTREMe采用ALC655音频CODEC，支持6声道输出及光纤SPDIF输出；双网卡则分别由Marvell 88E1111-RCJ千兆芯片、RTL8100C百兆网络芯片提供。主板背部提供4个USB 2.0接口，并预留出3组6个扩展针脚，可通过随板附件扩展出其他6个USB 2.0接口。


精英的冷却加速器

KN1 EXTREMe背部接口取消了并口，在该位置上设置了精英的Cooler Accelerator（冷却加速器），可帮助CPU供电部分进行散热，但也相对地增加了机箱内的噪声。KN1 EXTREMe提供的附件较为丰富，双BIOS套件可在刷新失败后紧急恢复主板初始BIOS，为用户减少了刷BIOS的风险。它还附送了USB无线网卡套件（802.11g），使其网络功能更加完善。它的内存插槽过于紧凑，影响散热；终极PCI与PCI－X16也相邻过近，如果使用带有庞大散热器的显卡，容易与添加的声卡产生冲突。

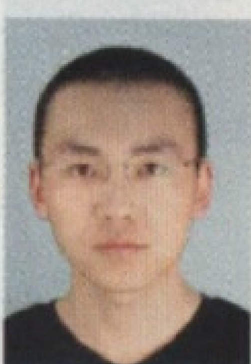

附带无线网卡套件



双BIOS套件

测试采用Athlon 64 3800+处理器（主频2.4GHz，外频200MHz，1MB缓存）、Kingmax DDR400 256MB×2、华硕GeForce 6800标准版256MB（核心/显存频率为350/600MHz）、WD 1200JB硬盘；安装英文Windows XP专业版+SP1，驱动采用nForce 6.53 WHQL芯片组驱动和Forceware 71.84 WHQL显卡驱动。

项目/产品		精英KN1 EXTREMe
Sisoft Sandra Pro 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	5674
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	5626
Business Winstone 2004		23.5
CC Winstone 2004		33.8
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	39
3DMark03 v330	1024X768/32位色	9042
3DMark05 v110	1024X768/32位色	3847
DOOM3 demo1	Low Quality 640X480	102.4
	High Quality 1024X768	84.8
Half-Life 2 默认设置 Canals	640X480	121.68
	1024X768	104.31



作为精英树立高端品牌形象的产品，KN1 EXTREMe的做工用料较为奢华，但在细节处理上还有提高的余地。虽然众多主板附件使其功能趋于完善，但作为一块不支持SLI的nForce4主板，KN1 EXTREMe目前的参考价格显得高了一些。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★



V188

- 高清晰65K色彩屏
- MP3铃音/24和弦铃音
- 彩信(MMS)¤
- 免提通话
- 支持WAP 2.0/GPRS*#
- 迷你USB连接¤
- 预置K-Java应用《摩托职场》





V171

- 4K色彩屏
- 16和弦铃音
- 支持WAP 1.2.1/GPRS*#
- 支持货币换算
- 内置精彩游戏

“简约与实用”：城市流行新风尚

▌在这个城市里，流行总是在不断的变化！

当那些刚刚步入社会的新兴白领一族正逐步成长为这个城市的中坚时，简约和实用开始取代奢华和繁复成为一种新的流行色！也许是因为简约更能让他们体会美的真谛，也许是实用更能培养他们生存的能力……总之，它成为了一种新的生存哲学，连带着，使得充满了简约和实用主义色彩的摩托罗拉V188、V171手机也成为了城市新兴白领的宠儿！

写字楼里，摩托罗拉V188开始成为年轻女孩的新宠，小小的身材、大大的彩屏，女孩的娇小玲珑、青春活力相得益彰；而V171的朴实、简约也和男士的沉稳干练如出一辙。

办公室里，努力工作的新人手中往往也有一部V188或V171，超长的待机时间给了他们更多的效率，V188方便的USB接口让信息的交换变的轻松，而大容量电话存储和免提功能则让他们多了几分从容和镇定。

忙碌的街道，随处可见V188的身影，美妙的和弦、清澈悦耳的MP3铃音，让上下班途中的新贵们从容的在音乐声中调整自己的心情。

假日的咖啡厅，也常见年轻的城市白领们在摆弄着手中的V188，玩一把JAVA游戏，驱走一周工作的疲劳。

求职的等待中，手中V188也能帮你迅速连接到招聘网站，为你提供打拼的机会，让等待也成为一种希望！

当然，无论是生活还是娱乐，不管是简约还是质朴，实用都是V188和V171最吸引城市新兴白领的关键，出色的功能，适中的价格，赋予了V188和V171卓越的性价比，恰好成为那些初涉职场的新兴白领们的新宠。

MOTO新兴



MOTOROLA

智慧演绎 无处不在

摩托罗拉热线：800-810-5050，010-65642405　原装配件定购热线：800-810-5050（按3）　中文网址：www.motorola.com.cn　

摩托罗拉加速老化实验是V188和V171高品质的保障　入网证号：V188：02-0010-042797　V171：02-0010-042718　广告主：摩托罗拉（中国）电子有限公司　广告商：上海奥美广告有限公司北京分公司

摩托罗拉保留对产品外观及设计改进和改变的权利，而无需事先通知　所示图片为广告示意图，请以实物为准。　* 需网络支持　# 需到网络运营商处开通数据服务　¤ 需摩托罗拉原装数据线及软件支持



极速镜面
——美格T9 19英寸LCD

■晶合实验室 小虫

厂商： 美格中国（MAG）　**上市：** 2005年3月底
售价： 3999元
附件： 电源线、合格证、三包凭证、回执单、使用手册、数据线
推荐： 高端家庭用户
咨询电话： 800-830-6285

“T”系列是美格最新的高端LCD产品线，包括T5、T6、T7、T9，该系列编号的第二位数字代表显示尺寸（T6是15英寸16：10宽屏）。作为T系列顶级产品，T9不仅具有最大的显示面积，还拥有最漂亮的外观和最优秀的指标。

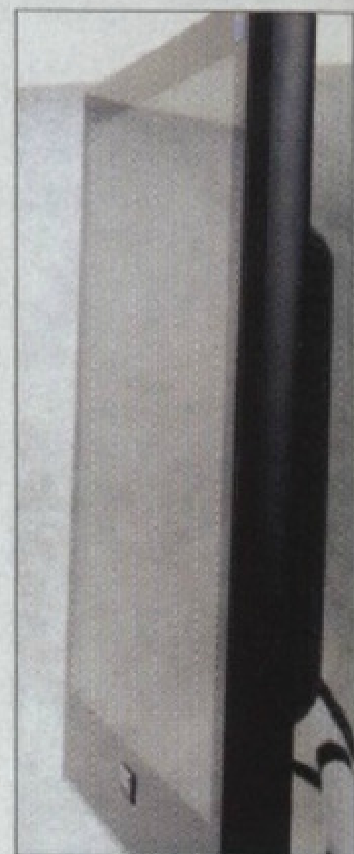


图1

T9采用银黑相间的外壳，底座和OSD面板为银色，其余部位采用黑色，色调对比强烈；其工作尺寸为48.5cm×47.4cm×14.0cm，净重6.15kg（实测）。它的机身造型方正、几乎没有弧线，边框很窄，显得简洁、刚硬，椭圆形镂空底座涂亮银色漆，与机身连接的部位采用弧形，且厚度逐渐减小（图1），充满动感，底座和机身的刚柔并济使T9整体造型达到了平衡。

T9内置变压器，并集成了D-Sub数据线，但没有提供DVI接口，这对定位高端的产品来说多少有点遗憾。其OSD按钮为长条形，调节菜单为环型（图2），提供亮度、对比度、水平位置、垂直位置、水平大小、相位、色彩、自动调整、回复、11种语言模式、字幕等常用调节。



图2

T系列采用了业界独有的防护玻璃屏设计，T9也不例外。玻璃屏的范围包括所有显示面积和边框，只在最下方留出OSD调节面板，这样T9前面板的绝大部分就成了一块光滑的玻璃，能充分保护脆弱的屏幕（图3）。这块玻璃屏内部采用了美格黑晶α涂层，可吸收大部分磁场辐射，并通过偏振过滤装置吸收外部光线消除双影。实测中我们发现其镜面效应较明显，屏幕背景较暗时正面用户受到的反射干扰较大，从侧视角观察则有更好表现。

图3

T9拥有傲人的800：1对比度，堪与高端CRT显示器媲美，不过其亮度在LCD中相对较低，典型值只有250cd/m²，上下/左右可视角度指标均达到惊人的170°。它的亮度均匀性控制得较好，但左上部分偏暖，右下部分则略微偏蓝；其对比度表现很好，在DisplayMate 1.25的“强度范围检查”中，对比度（范围0～100）调到86时下半部分的层次全部消失，但调到0上半部分层次仍然可见，这说明T9的对比度在高阶（亮）时表现优秀，但在低阶（暗）部层次还达不到最高水准。

T9的整体延迟时间为8毫秒，这已是顶级产品的主流指标了。我们用CheckScreen 1.2的Smearing、激烈场景的视频、快速拖拽文本和FPS游戏进行延迟时间测试，结果令人满意，拖尾现象很轻微，不会影响到用户的实际应用。经过和同级别的美格T7进行反复比较，我们发现T9的拖尾现象要比后者稍明显，这主要是因为两者采用同一分辨率，物理显示面积更大的T9拖尾现象更容易被观察到。

由于是样机，T9的附件中没有提供完善的文档和驱动光盘。



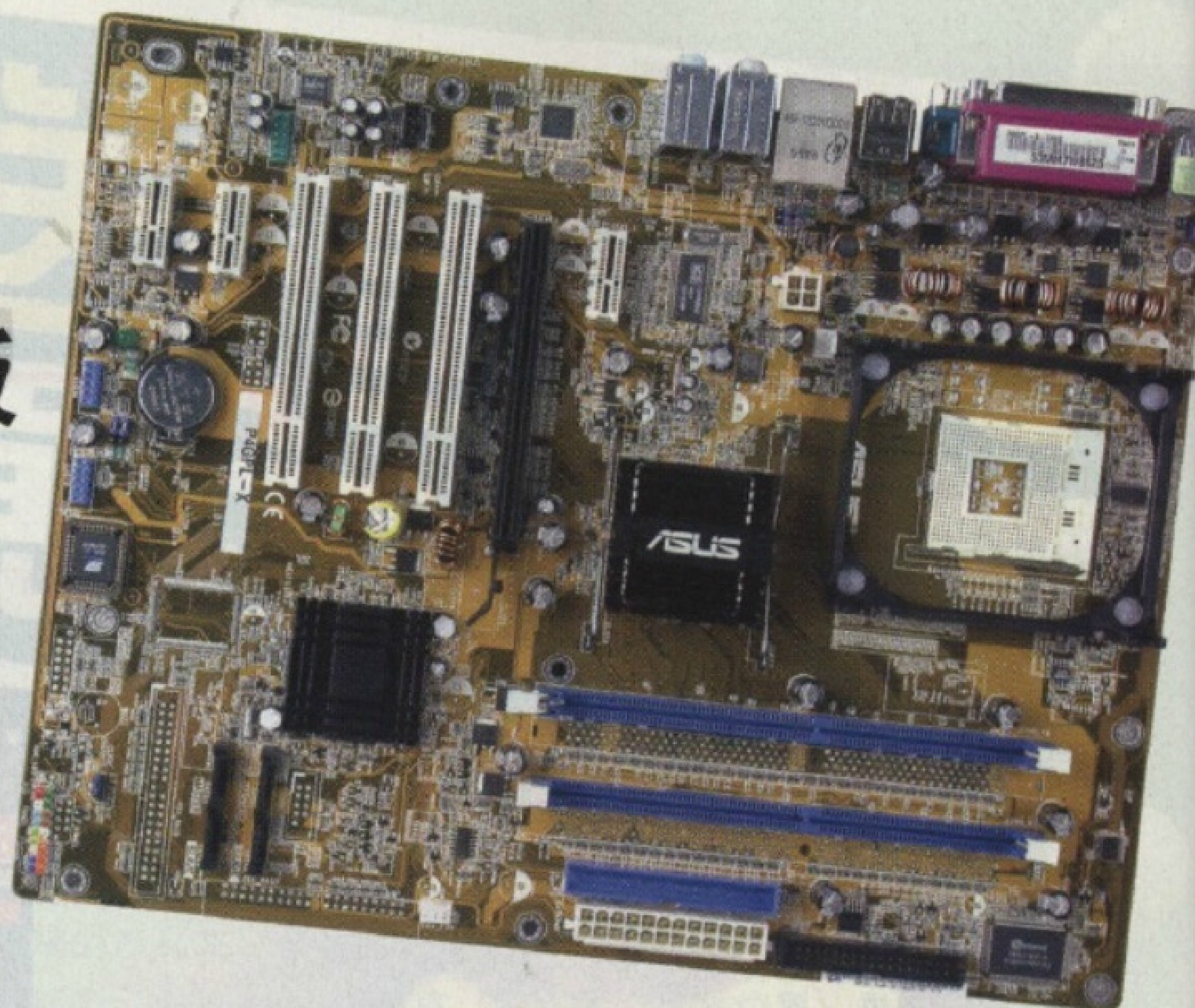
由于显示面积足够大，和17英寸产品相比，19英寸LCD在1280×1024分辨率下使用要舒服得多。现在17英寸LCD价格全面降到3000元以下，2500元左右可选择的余地也很大。我们希望在技术发展和市场需求的推动下，类似T9这样的优秀大面积显示器可早日进入普通用户的预算范围。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

迎合大众需求
——华硕915GL主板

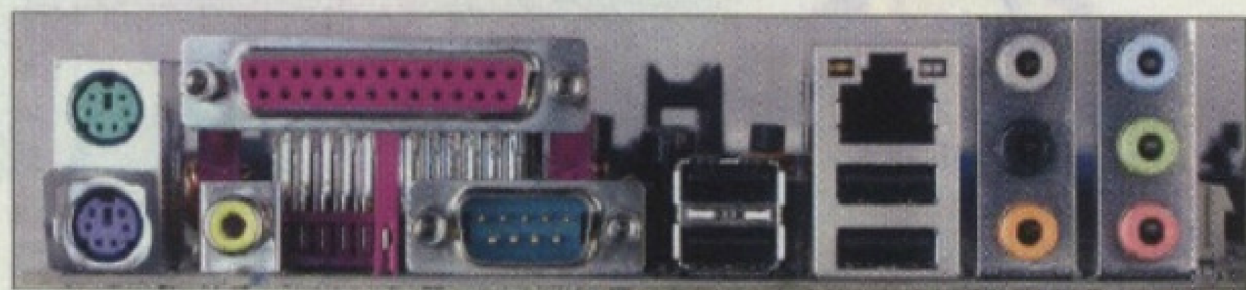
■晶合实验室 狂暴鸭



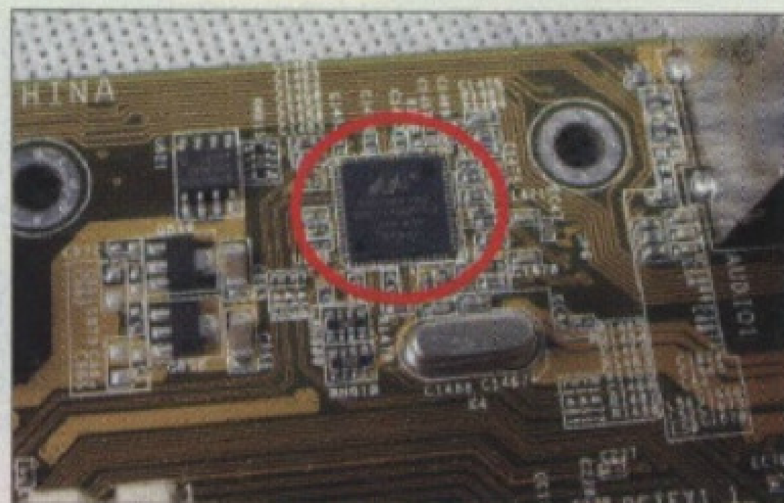
厂商： 华硕电脑（ASUS） **上市：** 2005年4月
售价： 1070元
附件： 驱动光盘、中文说明书、SATA硬盘数据线、软驱数据线、IDE数据线各1条、I/O挡板
推荐： 希望采用478针P4、并想体验PCI-E平台的用户
咨询电话： 800-820-6655

与一年前Intel发布支持LGA775 P4的i925X、i915P/G芯片组时的风光场面不同，i915PL/GL的出现多少有些低调。新芯片组与i915P/G相比差别主要体现在内存控制器上：i915P/G可同时支持DDR2与DDR内存，而i915PL/GL却只能支持DDR。据称i915PL/GL芯片组的价格较同系列的i915P/G要低30%左右，在DDR2内存价格据高不下的情况下，为避免重蹈强推Rambus内存的覆辙，Intel推出i915PL/GL的举动也不足为怪了。

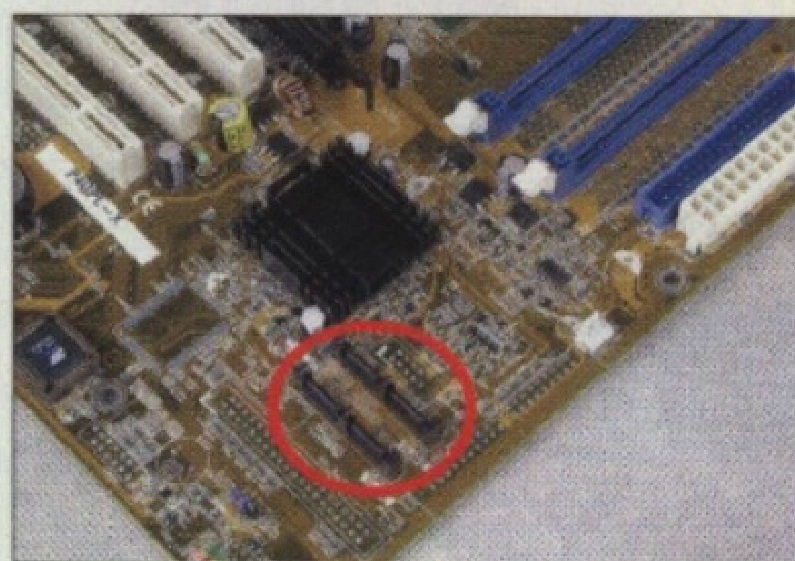

915PL北桥


主板背面接口

华硕P4GPL-X主板采用i915PL北桥+ICH6南桥芯片，支持Intel P4 478针处理器；1组双通道DDR400 DIMM插槽，最大内存容量为2GB。它提供了1个PCI-E X16插槽、3个PCI-E X1插槽和3个PCI槽。不过它1个IDE接口、4个SATA接口的搭配多少有些不太合理，在SATA硬盘未完全普及时的今天，很多用户还在使用着IDE硬盘，IDE接口略有不足；而且Intel ICH6南桥并不支持RAID，过多SATA接口并无太大用处。


Marvell 88E8053千兆网芯片

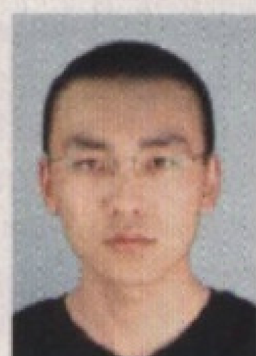
型号中带"X"后缀的系列在华硕主板中属于较低端、有所精简的型号。华硕P4GPL-X支持7.1声道（由ALC880音频CODEC芯片提供）输出，去掉1个不常使用的串口，并在此处提供了SPDIF输出；千兆网卡由Marvell 88E8053芯片提供；8个USB 2.0接口也是ICH6所能提供的诸多功能之一。这款主板的附件不多，仅能保证用户的基本使用，虽可减少一定成本，但如果用户的SATA硬盘达到两块时，为能正常使用又要费一番周折（购买硬盘并不附送数据线）。


4个SATA接口

测试采用Intel P4 3.0GHz处理器、Kingmax DDR400 256MB×2、七彩虹6800GT PCI-E显卡、WD 1200JB硬盘；操作系统为英文Windows XP+SP1，驱动采用NVIDIA公版71.84 WHQL，主板则安装Intel芯片组驱动6.03.1005。

测试项目/产品		华硕 P4GPL-X
Sisoft Sandra Pro 2004	内存带宽Int Buffered iSSE2（MB/s）	4544
	内存带宽Float Buffered iSSE2（MB/s）	4551
Business Winstone 2004得分		23
CC Winstone 2004得分		28.6
Super π v1.1	104万位运算时间（秒）	47
3DMark03 v350	1024X768/32位色	10969
3DMark05 v110	1024X768/32位色	4779
DOOM3 demo1	Low Quality 640X480	77.4
	High Quality 1024X768	77.1
Half-Life 2 默认设置 C17	640X480	42.85
	1024X768	42.77





478针P4处理器+DDR内存本是i865/875芯片组所提供的规格，而915PL的提升之处在于对PCI-E总线及PCI-E显卡的支持。不过，作为首批发布的915PL主板之一，这款华硕P4GPL-X目前的售价显得过高了，无论是与目前的中高端865PE主板还是同类915PL主板相比，在价格方面都没有优势。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★☆

量身订做
——漫步者笔记本专用音箱M3

■晶合实验室 别理我



厂商：漫步者（Edifier）
上市：2005年3月
售价：480元
附件：音频线、变压器、说明书等
推荐：对音质有一定需求的笔记本电脑用户
咨询电话：800-810-5526

漫步者M3是一款为笔记本电脑量身订做的多媒体音箱，由横置的桶状低音炮和两个球状卫星音箱组成。低音炮采用铝材质，手感和视觉效果都很不错，低音炮开口指向两侧，即使放在笔记本背后，低频声波也不会有太多损失。音箱放大器被整合入低音炮底座，由于功耗只有14W，其发热并不影响使用。卫星音箱正面用硬质有机玻璃保护扬声器，底座采用弹性很好的黑色橡胶圈。

M3的所有扬声器都采用钕铁硼磁钢（能有效抑制漏磁场，失真小），高频扬声器还使用了铝质金属振膜。它的音色偏冷，其实这是必然选择：受限于体积，小尺寸扬声器中低频必然没有优势，高频相对较容易做好；其次笔记本电脑自带扬声器谈不上音质优劣，特别是低频几乎无法表现，因此用户多听那些高频比较丰富，音色较冷的歌曲，两者搭配很合适。M3的音质远比笔记本自身搭配的扬声器好。低音炮分频点较高，一定程度上对中频是一种支援。



M3的人声表现尚可，高频部分相当不错，解析力令人满意。当然，我们不建议把它和台式机用的多媒体音箱进行比较，两者定位完全不同。无论外观还是设计，M3都有很强的针对性，显示出厂商在设计理念上正向专业化和精品化发展。但随着其他厂商同类产品的上市，M3将面临激烈的市场竞争。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

好事成双
——多彩“中国娃娃”摄像头

■晶合实验室 魔之左手



厂商：多彩科技（DeLUX）
上市：2005年4月
售价：320元（一对）
附件：驱动盘、说明书、USB连线
推荐：网络视频用户，特别是需要网上联系的情侣
咨询电话：0755-27384688

对于经常使用聊天软件的用户来说，摄像头已成为必要的电脑外设。多彩B11-B12摄像头套装除拥有可爱的外形，还采用新型1/4英寸CMOS感光器，提供了出色的图像质量和流畅的画面速度。

这款摄像头又被称为“中国娃娃”，其造型为一对身着大红色节日服饰的古装男女，底座采用较重的防滑橡胶材质，摄像头可前后（俯仰）和旋转；其USB联线为分离式，便于布置摄像头。这款产品的信噪比低于48dB，像素为48万（SVGA 800×600），在640×480分辨率下的速率为30帧/秒。它采用6mm玻璃镜头，视角达到62°，焦距从3cm到无穷远，使用镜头环进行调节。



多彩B11-B12摄像头的图像效果相当不错，色彩自然，亮度表现也比较好；其软件中还提供了多种动态影像特效和相框功能，例如油画、妙妙镜等动态特效和通缉令、瞄准镜、报纸等相框。这是一款秀外惠中的产品，外形尤其适合节日或者情侣间的气氛。



炫目度：★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★☆

天行健 国货以自强不息



■本刊记者 龙猫

《易经》乾卦《象辞》云：天行健，君子以自强不息。意为天体（或指自然）运行刚强劲健，君子应像天一样，发奋图强，永不停息。

“自强不息”是中华民族得以生存发展至今的根本，是激励一代又一代的中国人力求上进的传世法则。可以列举的，关于中国人自强不息取得进步的例子太多了：我们是四大文明古国之一，有5000年光辉灿烂的文明史；我们有四大发明，为人类文明发展带来了飞跃性的进步；我们在最困难的时期凭借自己的力量造出“两弹一星”，让老美苏俄们刮目相看；我们用榔头在一个月内敲出新中国第一辆“红旗”轿车，而且V8发动机、自动变速箱、助力转向、空调等高档车必备的配置一应俱全。这些历史上的辉煌应有尽有，不胜枚举，足以让我们骄傲几辈子。可是，后来呢？不知从何时开始，理应代表信誉、可靠，传承中国人自强不息精神的“国产品牌”在许多国人眼中竟变成了争议、低劣甚至垃圾的代名词，突如其来的变化令原本对国产品牌充满信心的中国人备感困惑，甚至不知所措。

最近一段时间，社会上又一次出现了许多提倡“反对日货，支持国货”的言论。我们并不打算对这种现象的根源和过程作太多的分析，但是“支持国货”这一久违的口号却再次引起了我们对国货的关注。

如果翻开以前的大软，你会发现“国产品牌”这一话题的曝光频率实在不低。从2003年第19期的《周年回首看龙芯》，到2004年第16期的《帖牌，帖牌》，再到2005年第3期的《新长征路上的中国标准》，我们已不

止一次地围绕着“国产品牌”的过去、现在和未来进行过探讨，这一次也不例外。我们并不认为这是旧调重弹，是新瓶装旧酒，是换汤不换药；也不认为一再拿国产品牌“开刀”是吹毛求疵，是鸡蛋里挑骨头——如果用“开刀”来比喻这些文章对国产品牌的态度，那么国产品牌会如此频繁地走上“手术台”的原因才更值得思索，一个健康的人，需要开刀动手术么？

看到这里，可能会有读者认为本文这样开头太过冠冕堂皇，以至于有些假正经，甚至道貌岸然了。这不过是另一篇讨论国产品牌这个恶俗话题的文章，何必扣这么大一顶帽子？有人产生这样的想法本无可辩驳，但每当记者看见有中国人对国产品牌嗤之以鼻，将其斥为垃圾时，总不免产生些感慨。再反观某些国产品牌，非但不把提升技术水平作为发展根本，没有靠实力说话的勇气和魄力，反而将希望寄托于国人的“民族情结”上，拿出“捞到油水就溜”的人生观和世界观对国人的厚望“涌泉相报”，如此一来，感慨也就成了感叹，成了悲凉。国产品牌，我一直在吃力地，磕磕绊绊地爱着你，你就是这样爱我的么？自强不息的精神，就是这样传承的么？



贴牌、仿造、开公模，这是许多中国MP3厂商的发家三部曲。

顺便说一句，这篇文章的讨论范围仅限于国产IT品牌，一方面受杂志定位所限，记者只能在其位谋其政，不敢越俎代庖；另一方面，无论任何一个领域，国产品牌的发展和遭遇都如出一辙，此所谓以小明大，见一叶落而知岁之将暮。

一次调查引发的思考

为了较为清楚地了解国人对国产品牌的看法和态度，在这篇文章写作之前，记者分别在大众软件网站论坛和新浪网上做了一项关于国产IT品牌的调查，调查内容如下：

面对市场上众多国产品牌和国外品牌的IT产品，你会如何选择？你如何看待国产品牌IT产品，请选择：

A.我认为国货很好，我只买国货。

B.不分国内还是国外品牌，只要质量、价格合适就买。

C.虽然我想支持国货，但国货太让我失望，毕竟攒点钱不容易，我更愿意买外国品牌。

本文发稿时止，已有335名网友参与了此项调查，且有不少参与者积极发表了自己对国产IT品牌的看法。经过统计，选择B答案“不分国内还是国外品牌，只要质量、价格合适就买”网友共194名，约占57.9%；选择C答案“虽然我想支持国货，但国货太让我失望，毕竟攒点钱不容易，我更愿意买外国品牌”的网友为139名，约占41.4%，令记者印象深刻的是，尽管“支持国货”的呼声如此之高，参与调查者中却只有两名网友选择A答案“我认为国货很好，我只买国货”，所占比率几乎可以忽略不计。尽管选B答案的参与者占了多数，但从他们发表的评论内容看来，绝大多数人仍是更倾向于购买国外品牌产品。

不少网友在论坛上诉说了国产品牌令自己不满意的经历，甚至还有些人发表了较为激进的言论，另外一些网友则发表了自己对国产品牌的一些看法，其中更不乏一些言之有物，掷地有声者。以下是部分有代表性的评论节选，评论内容仅代表发言者个人观点。

从发表的评论来看，最令网友们不满意的国产品牌产品主要集中在国产电视、手机和MP3播放器上，主要问题大多出现在产品质量上。

网友A是受调查者中为数不多用实际行动支持国产品牌的，但他的经历却着实令人感到心寒：“我家的TCL电视机开机时图像模糊，使用一段时间后才能恢复正常，而家里另一台日立17英寸彩电是父母结婚时买的，已经用了20年，什么故障也没出过。我的纽曼MP3播放器买了半年，过去一节电池能持续播放5小时，现在2节电池总共最多播放5小时。播放器的电池仓卡扣相继断裂，现在只能用不干胶将其粘住，除此之外这个播放器还经常因为按键短路而关机，随机附送的驱动程序不能对它格式

化，让我恨不得摔了它。还有我家的新天利全家福游戏学习型VCD机，买来半年读盘能力开始下降，更换光头后有所改善，又过了半年连新碟都读不出了。这样的国货，实在让我心寒。"



通过"美女"、"宝石"和"真皮"来提升价值的国产手机，算是发扬的哪门子民族精神？

网友B虽然没有网友A那样连遭不幸，但也有类似的经历："我家2000年底买的创维牌彩电，在不到一个半月的时间里换了3台，最后一台总算没什么问题了。好在商场的售后服务还好，来了就换，换完就走。还有家里的联想电脑，现在想升级，只能用联想提供的高价配件，用其他牌子的配件就总出兼容性问题。

除了一些具体事例外，不少网友也发表了自己对国产品牌的一些看法。类似网友C这样不仅对国产品牌产品的质量不满意，而且也对外观不满意的也不少："就算撇开质量问题不谈，国货即便在外观设计也比不上外国品牌。很多人买东西除了看性价比外，更重要的还是看外观，如果外观不好看，性价比再高也不会有人买，样子都不好看还算什么时尚数码啊！要是国内厂商的工业设计能达到苹果公司的水平，我绝对第一个选择国货！"

网友D和网友E的看法则相对比较客观且有代表性，也道出了国产品牌在普通消费者眼里存在的一些通病。

网友D说："我觉得只要价格和质量好，牌子并不重要。但在大多数人还不能自我分辨产品好坏的情况下，品牌便成为选择的唯一标准。显而易见，今天品牌打得响的大多是一些国外品牌，而国内厂商却多在靠贴牌维持利润，更无法容忍的是，国内许多厂家做生意像捞鱼一样，赚一票是一票，根本没有把品牌和信誉放在眼里，这实在让人遗憾！"

网友E则说："国产品牌的质量也不是都不好，但即便是质量好的产品用起来也不如外国品牌的顺手。不知道这是心理因素还是产品本身的设计问题。我家的松下21英寸彩电，用了将近20年，从来没坏过，色彩也比现在许多新的国产彩电艳丽，有几家国产厂商能做到这一点？国货当自强！不要让'Made in China'成为低质低价的代名词！"

在做这个网络调查的同时，记者还就这一问题，在IT市场随机采访了一些用户。

对国产品牌不了解

李佳佳，女，北京新世纪基金公司员工

李小姐开始选择了B答案"不分国内还是国外品牌，只要质量、价格合适就买"，后来又改选了C答案"虽然我想支持国货，但国货太让我失望，毕竟攒点钱不容易，我更愿意买外国品牌"。她的理由是，自己虽然并不十分在乎产品的品牌来自国内还是国外，但她并未遇到过质量和价格都合适的国产品牌产品，而且自己对国产品牌的产品并不十分了解，于是自己的手机、数码相机、MP3播放器和笔记本电脑都选择了国外品牌。当记者问她为何对国产品牌不了解时，她认为一方面国产品牌可能在宣传力度上有所欠缺，难以让更多人认识，另一方面国外品牌年代久远，实力和口碑都让人放心，所以比较之下自然而然便会选择国外品牌，也就更加难以有机会了解国产品牌了。

不想冒险选国产品牌

沈丽萍，女，上海立信财会学院教务处工作人员

与李小姐类似，沈小姐的选择也是C答案。她告诉记者，自己不是发烧友，对手机、MP3播放器等电子产品并不十分熟悉，也不善于发现性价比较高的产品，所以为了保险起见，一般情况下只会买听说过的牌子，而自己听说过的牌子则几乎都是国外品牌。记者问她，如果遇到质量和价格都合适的国产品牌产品，她是否会考虑，沈小姐反问道："我怎么知道质量合不合适呢？我想我没必要冒这个险。"

国产品牌没必要刻意支持

陈巍，男，中国政法大学法学硕士

陈先生是采访对象中唯一选择B答案的，记者问他使用的电子产品有多少是国产品牌时，他的答案是"一件都没有"。陈先生告诉记者，他之所以不选C，是因为自己并不觉得国产品牌应该刻意去支持。他认为，现代人的消费观念正在向着越来越理性的方向发展，人们往往希望花最少的钱买到最好的东西，品牌的观念反而淡化了。但遗憾的是，花最少的钱买到最好的东西似乎很难适用在国产品牌身上，因此挑选出最适合自己标准的产品都是国外品牌。

因为多数调查均以匿名方式完成，所以部分调查结果难免会有偏颇或夸大。但即便将这些影响调查结果客观程度的可能性计算在内，参与者们众口一词地对国产品牌表现出来的不满总还能说明一些问题。国产品牌令国人不满，并不是一两件事、一朝一夕造成的，今天的国产品牌正在经受着拷问：当年在大风大浪中都没有夭折的国产品牌，为什么在中国加入WTO之后，在国外品牌大举进入中国淘金的时候集体疲软了？在这关键的时

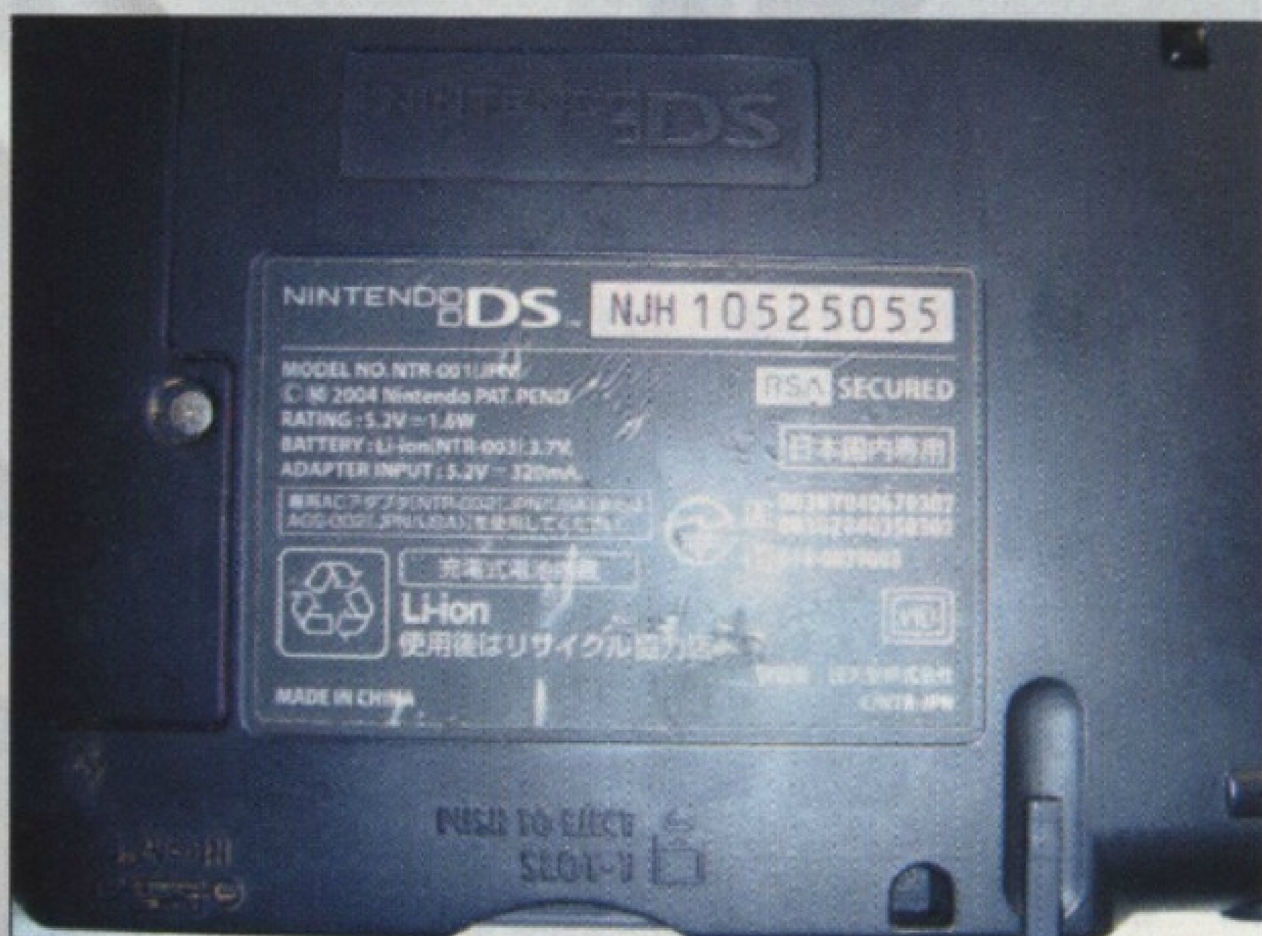
候，国产品牌与生俱来最宝贵的自强不息的民族精神都到哪去了？

国产品牌失去的，仅仅是精神么？

我想读者们肯定都在有意无意中注意到了一个现象，那就是日常生活中，无论中外品牌，打着“Made in China”标识的产品越来越多，可带有中国血统的却越来越少。我们经常逛的超市是家乐福、沃尔玛，吃的是麦当劳、肯德基，用的是索尼、松下的小电器——今天的它们几乎都产自中国，而曾是我们民族骄傲的“红旗”轿车却要以采用德国平台和日本发动机为卖点，“中华”牙膏的控股方是联合利华，某些啤酒成了日本朝日啤酒的下属企业——这些现象看似与本文并不相干，却反映出一个共同的问题：作为国产品牌灵魂的自强不息的民族精神似乎正远离我们而去。

尽管在很长一个时期内，中国科学技术水平的发展曾因为种种原因而远落后于世界先进水平，但中华民族“穷且愈坚，不坠青云之志”的优良品质和固有的聪明才智，在中国科学技术的发展历程中起到了决定性的作用。过去曾经流传过这样一句话：无论什么东西，只要让中国人知道了怎么做，他就能做得比谁都好。这种说法绝非耸人听闻，远到北洋水师配备的大炮军舰，近到两弹一星、东风、红旗轿车，无不达到当时世界的先进水平。尽管当年发展这些科技的主要目的是为了“师夷长技以制夷”，但中华民族表现出的创造性和自强不息的民族精神却在整个世界面前表露无遗。

近代中国科技的发展开始转而为创造财富服务。科技创造财富本无可厚非，但其中蕴藏的民族精神却逐渐开始消退。这其中最典型的例子便是联想、四通等一系列最早以技术起家的中关村企业。要谈论中国的电脑制造业，就不得不提到联想。当年“联想”这一名称来源于



“日本国内专用”的任天堂NDS，也是“中国制造”。

其最早制造和销售的带联想功能的汉卡产品“联想式汉卡”，联想采用这一名称，似乎意味着其坚持技术化发展路线的决心。然而真正把“联想”这个品牌做大的，却是以销售电脑为主要业务的“贸工技”模式，原本联想赖以发家的“技工贸”则早已随着总工程师倪光南的出走而一同离开了联想。四通的发展轨迹与联想类似，同样靠“技工贸”起家，同样随着“技术派”掌门人王缉志的出走而变成对“贸工技”路线的妥协，唯一不同的，只是最终的结局。

客观地说，如果联想不转换发展模式，也许今天我们不可能看到那个有着收购IBM PC事业部那样宏伟气魄的联想集团；但如果当年四通一直坚持走自己原有的技术路线，也许今天我们也不会看到落入依靠拍卖商标偿还债务窘境的四通。不管怎样，联想这个原本代表着民族骄傲的本土IT品牌最终变成了赚大钱的电脑组装厂，而四通却只能靠卖“脑白金”来延续自己的生命，只是有谁会承认“脑白金”能代表中国人的民族精神呢？

相似的一幕也发生在中国的彩电和碟机制造业上。20世纪90年代，我们亲眼见证了中国彩电业是如何在欧美和日本厂商一手遮天的情况下成功突围，非但没有全军覆没，反而占据了绝对优势的市场份额，并开始反攻海外



贴牌加工也算“专业”吗？

市场，取得了不俗的成绩。相同的案例也发生在VCD、DVD厂商身上，仅用了短短数年时间，中国的碟机产业便实现了从无到有，再到走向世界市场的飞跃。

遗憾的是，在经过了一段时间的平稳发展后，一些目光短浅、急功近利的企业被金钱冲昏了头脑，低水平重复建设和不负责任的价格战把中国的彩电业和碟机制造业相继推入恶性竞争阶段。由于国内市场早已趋于饱和，中国企业纷纷寄希望于海外市场，却集体遭遇了反倾销制裁，中国企业对相关知识和法律的匮乏导致自己一时陷入措手不及的窘境。尽管这些厂商的一系列市场行为促成了中国市场的数次洗牌，逼迫国外厂商不得不通过增加产品卖点、降低产品售价来适应中国市场的需求，但这些行为对国产品牌的形象和地位造成的伤害，却不是金钱可以弥补的。

如果说中国的电脑制造、彩电和碟机是渐渐失去灵魂的国产品牌，那么中国的手机、MP3播放器等制造业压根就没有灵魂可以失去。虽然几年来国产手机和MP3播放器曾经历过一个时期的快速发展，但我们不得不认识到，这两个领域内相当一部分国产厂商都是靠投机取巧发展起来的。

国产手机制造业是从1998年以后开始发展和兴盛的，其市场占有率从1998年的0%、1999年的3%、2000年的8%、2001年的15%、2002年的30%一直上升到2003年的60%。然而就当人们认定国产手机将创造又一个产业发展奇迹时，2004年国产手机的市场占有率却下滑到48.1%。尽管国产品牌手机的市场占有率仍保持较大优势，但在这些看似代表大好形势的数据背后，是居高不下的质量投诉量。2003年，全国所有关于手机质量的投诉为51 000件，其中70%的投诉是针对国产手机的；2004年，国产手机的投诉量仍徘徊在全部手机投诉比例的70%左右，这不得不让人对国产手机厂商的实力和态度产生质疑。

在中国国产手机业发展的很长一段时间内，国产手机厂商都依靠进口成套散件进行组装。部分企业为了迅速扩大市场份额，甚至在生产能力不足的情况下，将进口散件转包给国内没有生产许可的企业，利用贴牌生产变相增加自有品牌的产量。这些外包厂商的生产实力不足是国产手机投诉量居高不下的最主要原因之一。此外，在售后服务方面，国产手机也不能让消费者满意。据称，一些手机厂商为了节约成本，纷纷将售后服务连同销售一起包给了当地的经销商，由经销商自主经营、自负盈亏，而厂商只作为一种协助的角色，这种不一致的售后服务模式导致了手机投诉层出不穷。

如果说手机制造业多少还需要一点门槛，那么MP3播放器完全不需要技术含量便能生产，这也是为什么多如牛毛的MP3厂商得以横行市场的原因。从头开始经营一个品牌需要大量资金投入，并需要更长的品牌积累时间，才能得到微小的品牌知名度，这些厂商哪等得及？一些厂商出于浑水摸鱼的心理，随便注册个牌子，组成一个手工作坊，便可以进行IT产品的加工。因为这些厂商规模小，业务转型非常方便，没准昨天还在做自行车，今天的主打产品就是MP3播放器。反正要做就做公模产品，其他品牌厂商的前期推广等于替自己的产品打开了市场，只要赚到钱，立刻就可以卷铺盖走人，等你产品出了问题来找我，不仅和尚跑了，连庙都没了（此部分内容记者已在2004年第16期专栏评述《贴牌，贴牌》中进行过较为详细的探讨，有兴趣的读者可以参阅，这里不再赘述）。

依靠贴牌，中国手机厂商养活了不少像Bellwave这样的韩国公司。

中国人缺少聪明才智么？中国的制造业落后么？中国缺少优秀的人才么？很显然，这所有问题的答案都是否定的，但如果中国只有这些只会生产躯壳的国产品牌，所谓的民族精神又靠什么来传承和发扬？民族精神的缺失使一些国产品牌为了蝇头小利而甘愿放弃"国"字带来的与生俱来的荣耀，民族精神的缺失使中国正逐渐沦为世界工厂，生产出再好的产品也是为他人作嫁衣裳。中国厂商没有核心技术？这不是理由。我们近邻韩国的现代、三星、LG等国产品牌的出道时间绝不早于大多数中国国产品牌，这些厂商刚出道时手中同样不握有任何核心技术，然而今天他们在世界上的地位和表现却足以令中国这些叔叔辈甚至爷爷辈的厂商汗颜。

国产品牌，该如何改变自己的未来

对于我们发布的此次调查，许多国产厂商表现出高度重视，并发表了许多诚恳的看法。

国产MP3播放器厂商德劲公司市场部负责人饶思衡表示，尽管目前国内IT产品发展看似已经有了较长的时间基础，但在技术层面上仍非常依赖国外的核心技术和部件。以MP3播放器为例，目前国产品牌大多是OEM产品，同质化现象非常严重，公模产品的出现更对国产品牌及整个行业产生了巨大伤害。毕竟目前拥有自己的生产工厂及科技研发人员的国产厂商少之又少，所以为了降低单品成本，基本每开发出一套模具都会卖给其他品牌共同使用，这样就从根本上造成了公模产品的泛滥。

对于调查中许多用户将国货斥为"垃圾"的态度，饶思衡认为，首先目前国产品牌本身实力不够强大是造成今天局面的主要原因；其次，由于目前国产品牌的技术不成熟，导致产品品质不稳定；最后，物流渠道不够健全，不能有效地完成售后服务工作，给消费者带来很大的售后隐患。可以说，在利润越来越薄的IT业中，如果没有长时间的资本积累和强大的技术后盾，国内品牌很难为消费者提供稳定且优质的产品。

当记者问到国产IT产品在技术上与国外产品相比时缺乏竞争力的瓶颈主要体现在哪些方面时，饶思衡回答，除多数人想得到的核心技术外，有效的企业管理以及稳定的品质保证在一定程度上更加重要。在国内市场，由于新产品的上市一般都背负着很大的资金压力，所以越早投入市场，越早赢得利润是国内厂商所期待的。但这样便可能丧失对品质的控制，造成产品质量不尽如人意。而有效的企业管理对任何一个中国企业来说都是欠缺的，管理的混乱使从原料采购到成品物流的全过程都布满漏洞，这从另外一个角度说明了厂商对产品品质的失控。因此如果没有先进的管理经验，也很难让国货成为令人信赖的产品。

最后，对于为何中国IT产品发展多年，却仍然难以被国内用户接受，国产厂商该如何扭转这一局面的问题，饶思衡表示，国产品牌厂商首先应该调整心态。盲目追求短期销量和以及利润都是导致品牌口碑、产品质量下降的重要原因。只要脚踏实地地做好自身工作，把眼光放长远，国内厂商还是有成功机会的。



这些国籍、品牌和价格各不相同的高级电子产品，都有一个相同的铭牌，那就是"Made in China"，但也只是"Made" in China罢了。

除此之外，记者想到一些国产品牌大打"爱国牌"、"民族牌"，企图利用人们的"民族情结"来换得自己产品的销量，而且经常把韩国人作为"支持国货"的榜样挂在嘴边。诚然，每当提到"国货"、"爱国"一类的词汇，许多人都会立即想起韩国人。记者不只一次地听周围的人强调韩国人如何爱国，如何抵制外国品牌而支持国货等。韩国人爱国心切是世界公认的，但所谓"抵制外国品牌而支持国货"恐怕只是一面之词罢了。

韩国一家网络游戏公司市场部负责人金小姐告诉记者，韩国街头的汽车之所以大部分都是现代等韩国品牌，

最主要的原因是其价格相对低廉。在韩国，购买进口车需要支付高额关税，而同等级别的国产车价格要低得多。如果进口车和国产车一样便宜，就不会有那么多韩国人买国产车了。电子产品方面也一样，三星、LG等消费类电子产品价格低于日本的索尼、松下等品牌，品质又说得过去，才会得到韩国民众的大力支持。但如果是数码相机一类的产品，还是有更多的人会选择尼康、佳能等品牌。她还补充道，在韩国有许多专门开设的游戏厅，里面的游戏机大部分是索尼的PS2。索尼PS2一类的日本产品在韩国是很有市场的，尽管韩国与日本之间的关系始终紧张，但并未听过有人刻意去抵制日货之类的说法。

或许我们能从韩国人对国产品牌的态度上得到一些启示——要用平常心去看待，既不鄙夷，也不盲目溺爱。当然，我们更希望我们的国产品牌能从韩国的国产品牌上得到更多的启示——自己要先做出优秀的、有竞争力的产品，才能吸引消费者前来购买。无论是现代、三星还是LG，无论我们喜不喜欢韩国货，都必须承认，这些韩国的"国产品牌"是在用自己的民族精神认真经营品牌，而这一点正是大多数中国国产品牌难以望其项背的。

"天行健，君子以自强不息"并不是一种行为，而是一种精神。"健"是不气馁，是摔倒后再重新站起来的精神，这正是我们的国产品牌最迫切需要的民族精神。这种民族精神并不是狭隘、盲目的，而是机敏、睿智的，是支持一个国家向前发展运作的重要基石。国产品牌摔倒了不可怕，可怕的是摔倒了就爬不起来。如果能做到今天摔倒了，明天再站起来，继续不屈不挠地在市场中开天辟地，那便真的是"天行健，国货以自强不息"了。



一没图纸，二没模具，三没经验，中国人硬是用榔头敲出了第一辆"红旗"轿车。然而今天，这些精神何时才能得到传承和发扬?

后记

BIOS、纸片和3块主板

写到最后，记者突然想起一个亲身经历过的，有关某国产品牌笔记本电脑的经历。该品牌来自中国台湾省，据称是世界前几大笔记本电脑供货商之一，我和司马平安各有一台不同型号的产品。司马平安那台电脑有个很诡异的毛病：无论使用什么方法，都无法正常安装Windows XP，这令他非常郁闷。经过一番商讨，我们决定升级这台电脑的BIOS。不出所料，随着BIOS的升级成功，Windows XP也终于顺利安装了，但更大的问题接踵而至：原本可以正常使用的USB 2.0 PC卡只要插上移动硬盘就会死机。百思不得其解后，我们决定把BIOS刷回去试试，可这次无论如何折腾都照死不误，只好作罢。除此之外，这台电脑的液晶屏接口接触不良，稍有晃动便出现花屏现象，无奈之下，司马平安只好用一块纸片垫在屏幕下面的排线上，问题终于暂时得到缓解。

记者那台电脑才真令人叫绝。该电脑保修期为两年，在正常使用两年零两个月后的某个晚上，电脑突然黑屏。只见机身电源接口处突然冒出一股青烟，并散发出一股刺鼻的气味。我仔细一看，该电源接口已经软化变形，外观十分狰狞。无奈之下，将其送修，维修人员以超过保修期为名，表示只能有偿维修。如果只是拆开检查，应先支付150元手工费，如要更换某一部件，手工费150元起，配件价格另算。盛怒之下，记者直接找到该公司负责人员，问之为何刚过保修一个月就出现这样严重的毛病，而且维修收费也实在离谱。最终该负责人同意给记者免费维修。等了两天，电脑拿回，被告知主板烧了，已经更换。记者暗自庆幸，心想如果自费换主板，谁知道要收取多少钱。然而好景不长，过了不到两个月，该电脑再次黑屏。记者再次找到上次那位负责人，该负责人表示，尽量帮我争取再免费换一块主板。又过两天，电脑送回，再次告知主板已更换。记者小心翼翼地将电脑带回家，将其供奉在电脑台上，打开电源，饶有兴趣地欣赏着两天未见的开机画面。正当记者盘算着要不要每天为它烧一柱香以保平安时，它十分畅快地哼了一声，然后又是两眼一抹黑，记者赶紧看表，时间定格在2点45分，距离我到家时间不足2小时。

这一次记者和那位负责人都觉得比较难为情，我小心翼翼地说："要不，我还是把维修费付了吧。"负责人面露尴尬之色，告诉我，才一下午就坏了，费用就免了。两天后，电脑送回，再次更换主板。我实在忍不住，问那位负责人，我那电脑到底啥毛病，怎么每次都换主板？他告诉我，啥毛病他也不清楚，反正出问题咱就换主板，百试不爽。我说，那咱这成本也太高了吧？他说，没事，反正换的都是维修过的板子，坏主板就直接拿回厂里修，修好了再换给别人……

中国的网络文化产业

■本刊记者　司马平安


网博会也是国内游戏文化的盛会

“网络文化产业”这个新名词，记者是在对去年举办的第二届中国国际网络文化博览会的采访过程中首次听到的。当时对这个词似懂非懂，直到参观完整个展会之后才发现，这个产业中几乎包含了所有与网络有关的上下线厂商，而把它们串在一起的就是“文化”这样一个熟悉又陌生的词汇。文化的线时隐时现，好像网络歌手与网络的播放软件，又好像网络游戏与一本武侠小说的关系。这根线不是如钢丝般清晰、粗壮，但又好像长江大桥上的铁锁般不可或缺。


上一届网博会上各界领导云集

事实上，我们喜欢看小说不是因为它能给我们提供知识，而是因为它能用某种物质填补我们的感情，那种物质就来源于文化。所以我说，所谓文化产业，就是围绕“文化”这样一个人们不可缺少的元素，搞出诸多的能挣钱的产品。文化产业是这样，网络文化产业穿了一件网络的外衣，变得更为自由和易于被人们发现了。

第二届中国国际网络文化博览会办得还是不错的。据不完全统计，在4天的展会期间，共接待了80 000余名现场观众，有近百家媒体、500多位登记注册的记者朋友对网博会进行了报道。中共中央政治局常委李长春和中共中央政治局委员、宣传部长刘云山，在文化部部长孙家正、副部长孟晓驷、广电总局副局长赵实、北京市委副书记龙新民、副市长孙安民的陪同下，也兴致勃勃地参观了展会，并对第二届网博会表示了极大的肯定。该届网博会参展企业126家，包括了来自美国、日本、韩国、俄罗斯、印度、马来西亚、新加坡等国家的国际参展企业。著名的网络游戏公司上海的盛大和第九城市、广州的光通，著名的互联网门户网站新浪、搜狐、网易，电信企业中国电信和中国联通，以及连锁网吧瑞得在线、东方卫视等国内知名企业带着它们的最新产品和服务模式亮相本届网博会。

自第二届网博会之后，网博会不仅是反映我国网络文化产业发展的广场，其本身也成为了中国网络文化产业发展的一个重要品牌

日前，记者从中国国际网络文化博览会组委会了解到，第三届中国国际网络文化博览会定于2005年10月在北京展览馆隆重举办。本届网博会仍将由国家文化部联合其他相关部委共同主办。基于第二届网博会的成功经验，今年的展会将继续围绕政府的主导思想，全面展示中国网络文化事业综合发展趋势，在上届展会的基础上增加展览展示面积，并将就网络文化产业链相关构成设立专门的主题展示区。

对于它所承载的网络文化产业将在2005年向何处发展，本刊记者采访了主办方文化部文化市场司网络处处长柳士发先生。

一见面他便向记者表述了中国网络文化内容需要提高的问题。他谈到：“中国的网络文化产业现在总的来说是品味不高，质量不高这个问题，一方面是信息过剩，另一方面信息又不足，这是结构性的、层次性的不足、过剩和短缺。所以目前中外网络文化的交流，仍然是进多出少，中国网络文化由于语言和文字差别，很多人在外语水平不够的情况下，很少去上外文网站，但像网络游戏这些产品却存在进口过多的问题，外国的网络游戏产品占据了市场的主流。从国际角度来看，中国的网络文化产业是一个巨大的市场，中国的潜力是举世瞩目的，但是中国原创能力和生产开发水平确实没有领导世界潮流，而是滞后于世界的。现阶段主要是学习模仿为主，中国的网站多以大众、年轻时尚为主导，但在他们所需要的数字图书馆和数字博物馆的建设方面却相对滞后。因此，中国的时尚、流行、消费层面上确实具备很大市场潜力，但广度、深度这些方面还需要一些拓展。网博会为国


主持人宣布网博会开幕

际网络文化交流搭建了一个交流平台，它既可以把国外最先进、最流行的各种各样的优秀产品带给中国大众，开阔中国大众的眼界，同时也把中国的优秀产品融进国际性的知名企业间的交流与对话当中，简单来看就是把中国推向世界，把世界的优秀产品引进全国。”

紧接着柳士发又向记者讲述了第三节网博会的主题为什么定位为“创意中国，互联世界”。他说：“创意理念自1997年在英国被提出之后，现已成为许多国家所采纳的概念。一般来说，创意产业实际上把软件、建筑等都包含在内，譬如我们国家在建筑方面还是一个安居工程，还没有把建筑变成一种享受。还有知识产权问题，中国引进国外的知识产权比较多，从而受到国外知识霸权的打击，我们一方面要保护知识产权，同时也要反对知识霸权，更重要的是创造中国的自主知识产权，进而建立创意社会，在工作之中创意生活。以前我们都是模仿学习阶段，因为都是初级阶段。以学为主，学美国、学英国、学苏联，学文化、学技术，总的来说还是以学为主，将来一定会走向‘创新第一、创意为主’的阶段，这样中国才能领导世界潮流，而不是尾随世界之后。因此，我们必须从中国制作走向中国创作。我们看看现在的网络游戏以及动漫方面，网络游戏以韩国居多，动漫以日本居多。但这些制作多集中于我国的江苏、浙江、广东等省，那里有很多人在为日本和韩国企业打工，帮他们画三维动画。中国是一个世界工厂，中国只收取加工费，中国不能成为世界文化产业打工者。我们的国家大剧院、奥体中心都是国外的设计，没有民族自己的创意，不能激发民族自豪感。所以中国要从中国制造到中国创造。中国文化产业必须提升层次，要从体力国家走向脑力国家。互联网是最突出的例子。把创意变成中国的标志，变成一个旗帜，激发中国的民族创造力是迫不及待的。”

那么网博会能承担起这样的重责么？

“我个人认为，目前网博会上的内容还是相对单调一些，网络游戏占的比重过大，不过这个现象也是由市场具体情况决定的，毕竟网络游戏是近两年来最热的网络产业之一。但是，我相信网络文化是丰富多彩的，需要开拓。在网络游戏之外，要向网络视频、网络培训、网络教育等各方面深入发展。网博会可以在纵向上整合整个产业链条的各个环节，当然我们要坚持以文化产业为主体，以这个为核心从向外扩张。同时也要有自己新的理念，网络文化博览会不仅仅是一个产业的博览会，同时也是一个讲究社会责任的博览会，一个引导行业发展方向、引导潮流的博览会。要走在最前面，站在最高处。它不仅仅是展示这个行业的发展成就，为这个行业的各个方面提供合作交流的机会，而且还有引导时代潮流的概念。网博会虽然只有4天，但是网博会举办的一系列活动，网博会所产生的影响应该是贯穿全年的。虽然它举办的时候只在北京的一个展览馆，但是影响不仅存在于北京，应该在整个中国，而且应该影响到世界。成为世界知名的专业博览会。就目前的情况而言，网络文化博览会可以说是创造了世界上第一个以网络文化为核心的博览会。国外目前还没有专门以这个领域为主题、为专业的博览会。作为展会的主办方，我们更强调服务，要办得更加专业，服务要对厂商、对观众、对社会，它不仅只是产业的重点，还要成为一个人民群众的盛会。因为网络文化现在就是一个时尚，是一个年轻的行业，网博会要在这个方面因势利导，要去扩展它、丰富它，要去提升它。”

去年网博会上有专门的网吧展示区，您觉得去年网博会上这种方式的引导起到作用了吗？

“这几年来不少人对网吧的意见很大，但是我们抛开社会上各式各样的舆论，从产业本身来看，网吧产业的规模还在扩大，产业的层次也在迅速提高，现在许多网吧的档次已经不低于所谓的五星级饭店了，像成都的‘殷商时代’，北京的‘520’等都是有档次的。网吧虽然很有争议，但也很有潜力。我们在管理上的办法是进一步提升整合，通过连锁网吧，以加盟连锁店的形式加以整合，同时也鼓励连锁企业之间、连锁企业和单店之间、连锁企业和产业链条的各环节之间组成各式各样的策略联盟，把它进一步组织化、长期化。所谓的连锁并不是把它们合并成一个企业，而是把不同的企业、不同的环节组织起来，形成一个整体的力量，实现共同发展，提升产业层次，改善行业形象。现在我们正初步提出这样一个概念，叫‘新网吧运动’，就是说旧网吧已经不为大家所认可，现在我们要有让人民满意的新网吧，从政府、社会各界、行业内部发掘力量，做一个新网吧运动。游戏方面也是如此，现在打打杀杀的游戏内容太多，品种单调，类型相对单一，视频游戏和移动游戏发展还不够，尤其视频游戏还比较落伍，仅仅是电脑网络游戏过渡繁荣的状况。将来要打造国产原创的、健康向上、既有自主的知识产权，又有自主的价值取向的一些新游戏，或者被社会公众认可的一种新游戏来占据市场的主流。这是新游戏的运动。我们最后还想到一个概念，是与“创意中国”有关系的，叫做‘新扫盲运动’。中国现在的网民有一亿，发展很快，但远远不够，再扩涨10倍都不为多，中国网民最少应该达到10亿，我觉得应该超过12亿，就像原来我们提倡全民健身一样，我们今天还要提倡全民上网。如果说过去文盲是不识字，今天的新文盲就是不会上网。”



相关的研讨会也在网博会期间展开

通过以上这些你应该可以感受到，网博会是永不落幕的博览会，它虽然集中在4天，集中在北京展览馆，但它应该扩展到全年、扩展到全国。

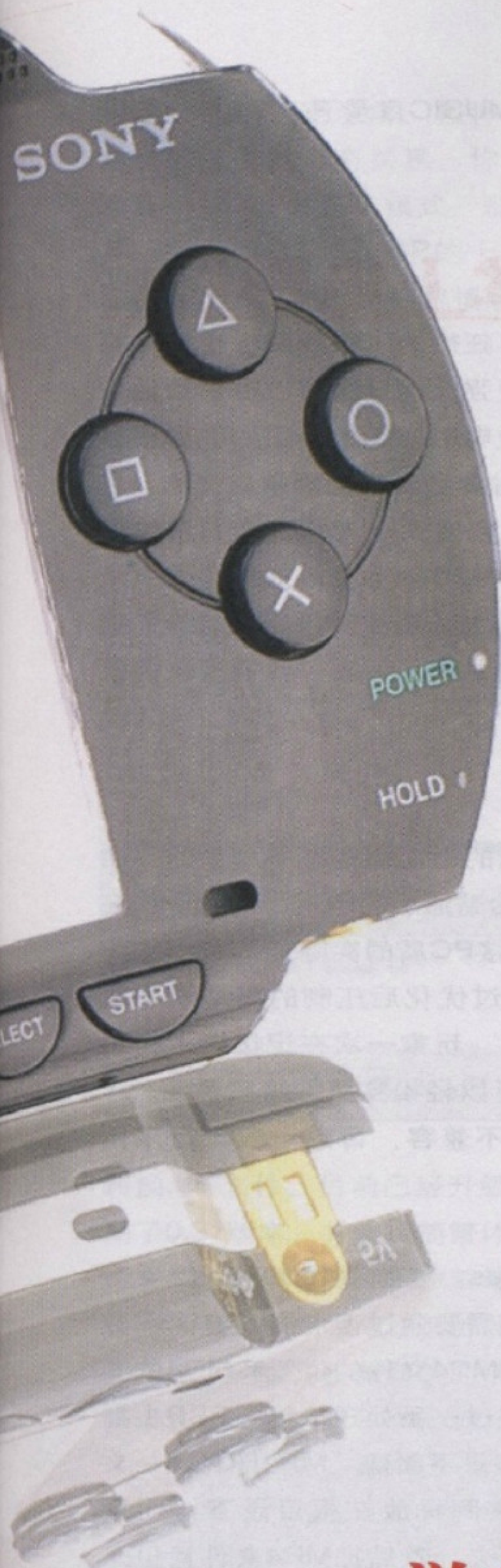
最后柳士发还说了一句意味深长的话，他说我们今天必须思考的是“如何为网络注入文化的灵魂，为文化插上网络的翅膀！”

炫到底，酷到家

——PSP玩一把

■北京 北四环斟茶员 晶合实验室 狂人
■摄影 Jin

据说目前在中国主流的游戏机中，GBA的拥有率是最高的。那么可以预见，随着时间的推移，PSP成为未来的主流也几乎可以肯定。PSP是一款具有超凡魅力的手掌机——这么说还有些委屈它，Sony的本意可是将它打造成21世纪的"Walkman"。当你看见它华丽而时尚的外观，只怕很难不立刻喜欢上它。随着PSP的价格逐渐趋于稳定，许多朋友购入它的计划也开始变得现实起来，不过，我们一向提倡的是理性消费，看看下面的文章，我们会对PSP的功能进行比较全面的介绍，你会更加理性地坚定自己购买的决心的^_^



游戏篇

游戏功能是PSP的主要功能，也是玩家购买PSP的原因。从主机规格上来说，PSP采用了专用CPU，最高频率333MHz，并配备32MB普通内存以及4MB动态内存。理论上来说，PSP的性能要优于Sony第一款家用游戏机PS，但是逊色于PS的后续机种PS2。但实际上PS2的CPU主频不到300MHz，只不过比PSP多了一块150MHz的GPU来专门处理图像，如此看来，只要软件厂商肯在PSP技术设计上多下功夫，超越PS2的效果也不是什么不可能的事情。即便暂时无法超越，就目前状况来说，拥有一台可以拿在手里到处走的"准PS2"也是大部分玩家的梦想吧？

由于PSP刚过发售日期不久，针对PSP的游戏不是很多，比起PS2的庞大软件队伍来说尚还处于"少得可怜"的状态。不过著名的游戏例如《山脊赛车》以及《真三国无双》都作为PSP首发游戏推出，制作精良的游戏画面加上超高的耐玩性给PSP的游戏市场带来了良好的开端，期待以后会有更加优秀的作品出现，当然更要期望以往PS2经典大作移植PSP了。

MP3播放篇

Sony作为家电业界的巨头之一，几乎没有人对于PSP还附带多媒体播放功能感到意外，PS2拥有DVD-ROM就能看DVD，PSP既然有屏幕和喇叭，拥有看电影和听音乐的功能自然也在情理之中。在大容量的Sony记忆棒Memory Stick PRO Duo的支持下（图1），玩家可以在PSP



图1

中播放自己喜爱的MP3歌曲了。顺便说一下，虽然没有经过专业的评测，但是PSP的MP3播放效果比起市面上流行的MP3播放器来说有过之而无不及，并且PSP也专门为音乐播放设计了4种环境音效，可以在播放的时候选择最适合当前歌曲的。

现在介绍怎样把自己电脑硬盘里面的MP3传到PSP里播放。



图2

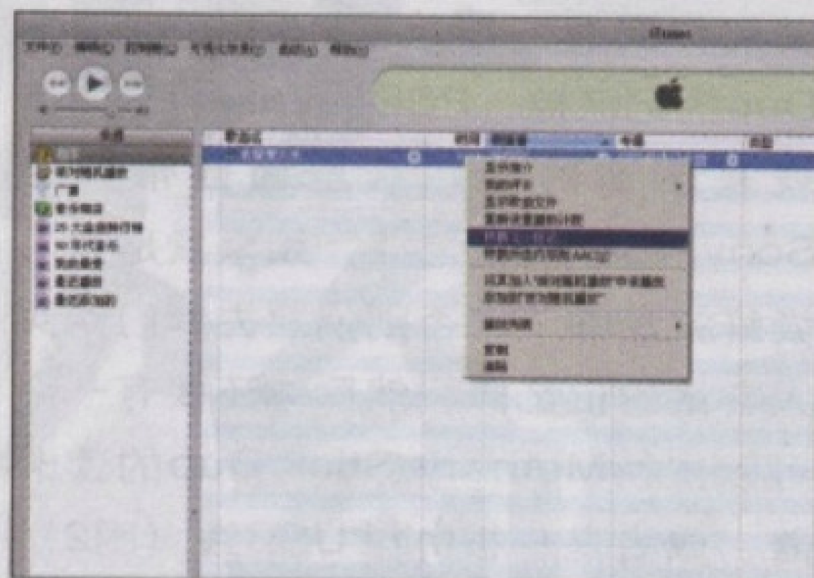
首先你要有一根兼容Memory Stick Duo的记忆棒，PSP的Value Pack也就是所谓的豪华版里面自带一个Sony的32MB记忆棒，如果只是为了尝鲜就足够了，否则就要去专门购买大容量的记忆棒。然后你还要有一个可以支持Memory Stick Duo的读卡器，或者是一根mini USB线（图2）用来连接PSP和电脑，推荐后者，数码或者电子市场随处有卖，10来元即可方便地使用PSP对记忆棒中数据操作了。把MP3拷贝到记忆棒的\PSP\MUSIC目录下面（可以建立子目录）就可以了，赶紧试试看吧。

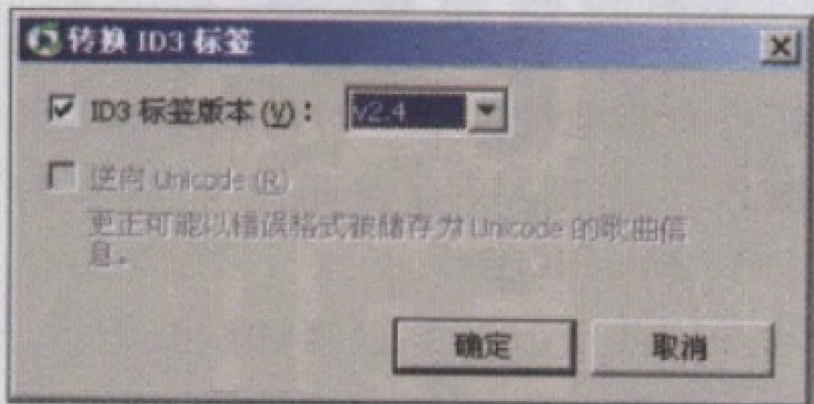
虽然没有中文版的PSP，但是其实PSP是支持中文歌名显示的，只不过需要多做一点手脚。PSP内置了繁体中文的字库，基本上可以正常显示几乎所有常用的繁体汉字，你需要借助于Word之类的软件把简体字转换成相应的繁体字然后录入到MP3的ID3标签中去。这里有另外一点需要了解，PSP只支持ID3最新的2.4版本，而一般用作编辑ID3的Winamp即便是最新的5.0版也只支持ID3 2.0版本。这时可以采用苹果公司的免费音乐播放软件iTunes来进行转换或者录入，该软件可以在http://apple.com.cn上免费下载到。另外要说明的一点是，ID3的2.4版支持保存一张小图片作为MP3的标题图片，如果你这样做了，那么在PSP里播放该MP3时也同样可以看到该图片（图3）。



图3

具体操作方法是，首先把该MP3导入到iTunes的播放列表中，然后右键选择"转换ID3标记"（图4）打开对话框，选择"ID3标签版本"，然后在下拉框里面选择"v2.4"


图4


图5

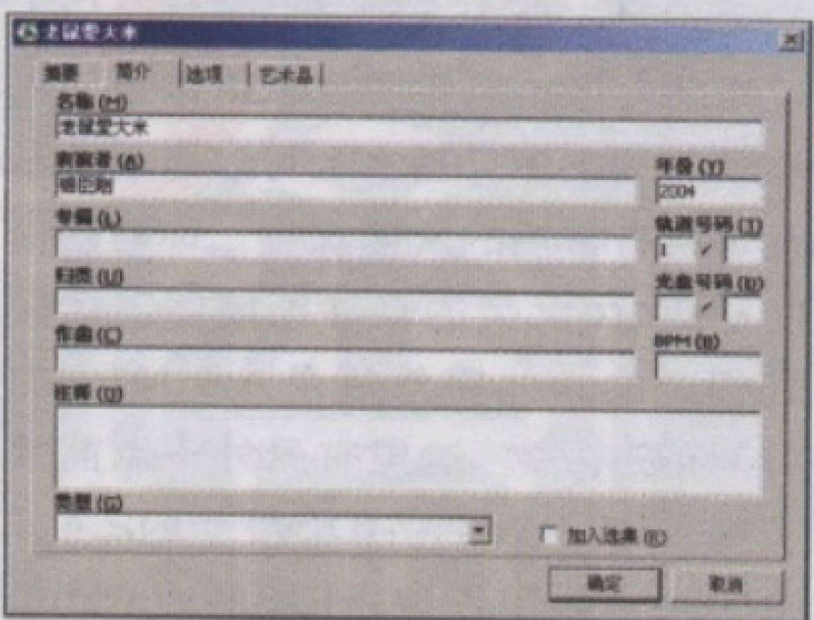
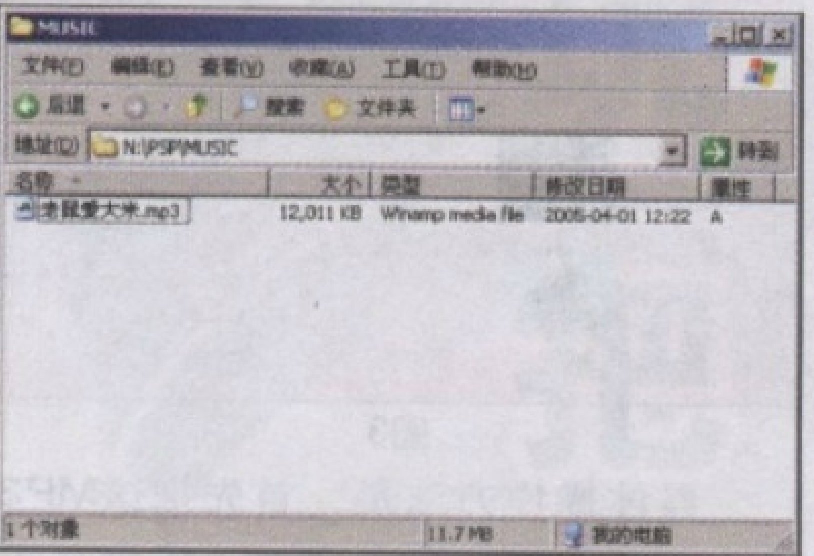

图6


图7


图8

并确定（图5）。接着再单击右键选择"显示简介"打开ID3标签编辑窗口（图6），在"简介"分栏里输入转换好的繁体歌名和歌手名，如果需要可以在"艺术品"分栏内导入一个114×114的图片作为标题图片（如图7），最后点击确定，这个MP3就可以完全和PSP兼容了。拷贝到记忆棒的\PSP\MUSIC目录下（图8），打开PSP界面播放一下看看，是不是很不错呢？

掌上电影院篇

由于PSP游戏昂贵的价格，在国内即便是再狂热的PSP玩家，也很难拥有多款PSP游戏。不过这并不要紧，PSP还有更强大的乐趣可以提供给他们——那就是影音播放功能。都知道PSP可以播放电影，那么PSP的电影播放功能究竟有多强悍？可以肯定一点，那就是绝对会超出你的想象。

PSP支持UMD光盘和MPEG-4两种标准的视频格式。UMD光盘目前价格不菲，Sony正式随PSP发行的几部片子价格都在20美元左右，虽然画质最佳，但是国内玩家也实在消费不起。而MP4格式电影便于制作，只要肯下功夫，人人都可以自行压制，也成了目前玩家们的最爱。下面，我们就来谈谈PSP上MP4电影的播放和压制。

1.电影文件的播放

想要愉快地在PSP上看电影，买一个大容量的记忆棒是必不可少的。由于目前1GB容量的SanDisk记忆棒价格就接近一台普通版的PSP，所以价格在550～600元之间的512MB SanDisk记忆棒（连接PC后的实际显示大小约为480MB）成为玩家的最佳选择。根据测试，经过优化后压制的高清晰画质MP4电影1小时的文件大小在200MB左右，所以，玩家一次在记忆棒上拷贝一部普通长度的电影绝无问题，PSP的电池也可以轻松支持你将它看完。

因为MP4有十几种标准，有的相互之间并不兼容，目前一般流行采用PSP支持的MP4格式标准，如下所示。

Cordicc：MPEG-4 Visual Simple Profile

对应最高画质：分辨率480×272；帧数30fps；压缩率1500kbps

在将MP4电影文件下载到电脑硬盘后，我们需要通过读卡器或者USB数据线将它传输到记忆棒中。PSP对在记忆棒中放MP4文件的位置和MP4的文件名都有限制，一个符合播放标准的MP4还得经过一番处理才能在PSP上播放。首先得将记忆棒和PC连接，在记忆棒的根目录下新建"MP_ROOT"文件夹（即这个文件夹一定要和"PSP"文件夹同样放在根目录下），在MP_ROOT文件夹内新建"100MNV01"子文件夹，然后把MP4文件拷贝入这个文件夹里，并将其文件名改为"M4VXXXXX.mp4"（XXXXX为任意5位数字）。这样电影文件就可以被PSP所识别了。

如果你拥有Sony的其他数码设备（例如摄像机、数码相机），一定对上面的存放格式不会陌生，因为这些设备拍摄的影片，也是以上面的格式存放在记忆棒里的。如果你录制的MP4影片分辨率为320×240或160×112的话，直接把装有影片的记忆棒插进PSP上就能播放了。这样，PSP也可以作为其他Sony数码设备的影像（当然也包括照片）预览工具，Sony这一招搭配使用实在是够狠！

PSP支持暂停、快进、快退等基本操作，拥有5倍速、30倍速、90倍速3种阶段的变速播放功能，不过其速率和画质有一定关系，一般来说画质越高，变速就越慢。此外，还支持

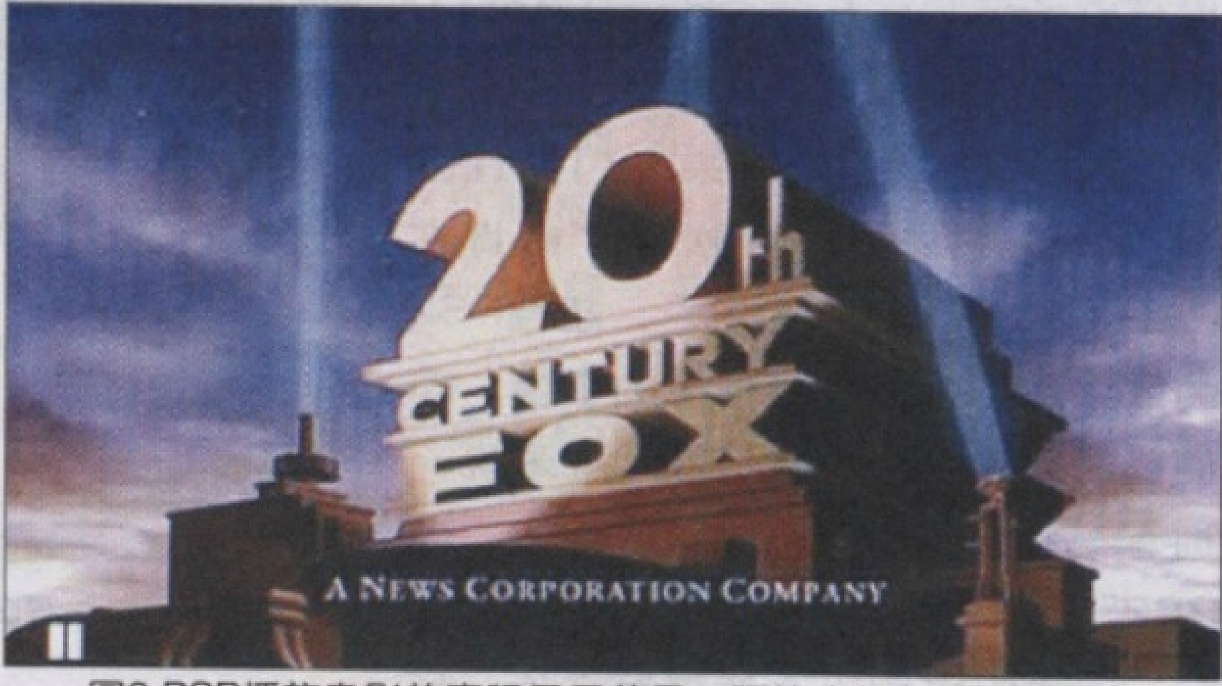


图9 PSP播放电影的实际显示效果，照片未经任何后期处理

普通、切割变更全屏、拉伸变更全屏的显示机能，这跟电影的压缩片源有关系，你会发现有些影片在播放时只能保持16：9的显示模式，那也是正常的。以上这些操作都可以简单地通过PSP的十字键和START键来实现。

一切妥当之后，就尽情欣赏PSP的“大”屏幕为你带来的震撼吧（图9）！

2.电影文件的转换

尽管目前网络上可以下载的PSP电影数量浩瀚，但是也许你还想试着转换一些自己喜爱的电影。那么下面就简单介绍一下PSP的视频制作方法。

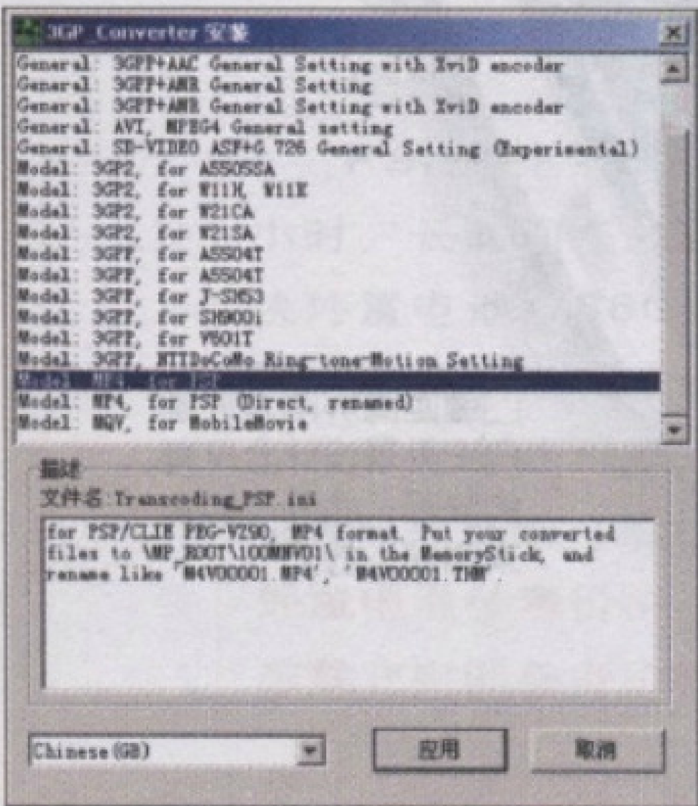


图10

目前流行的PSP视频制作工具有两种，其一是Sony的付费软件ImageConverter，但由于是付费软件，使用也不方便，所以玩家们一般都使用另一款软件“动画转换君”（3GP Converter）来制作PSP视频。“转换君”（以下简称3GP）的使用非常简单，可以很方便地转换.avi文件。目前已经升级到了0.31版本，并支持简繁体中文菜单。安装时在下拉菜单中选择简体中文菜单，在上面的显示框中选择你要转换的视频模式，找到“MP4 for PSP”这一项（图10），再点击下面的“应用”，建立一个新的转换配置（图11），这以后就可以直接执行3GP_Converter.exe来进行视频转换了。

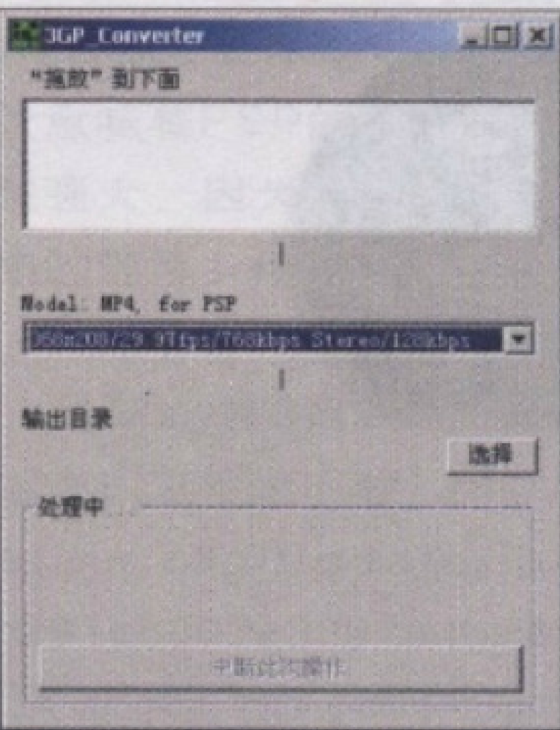


图11

在转换界面里，中间显示框内的4项设定参数决定了你转换好的视频质量，其中“QVGA”和“368×208”分别代表4：3和16：9两种画面模式转换，玩家可以根据动画片或者电影等不同源文件来决定转换的视频采用哪一种画面模式。而后面的几样参数数值越大，转换好的视频画质越好，但文件也越大。经过测试，QVGA/29.97fps/QB4 Stereo/64kbps这个参数设置是许多玩家喜爱使用的。当然，各位也可以截取一段几秒钟的.avi文件，采用各种参数设定来转换看看，然后采用自己能够接受的参数设定。另外，转换好生成的那个.thm文件是影片缩略图，在拷贝进记忆棒的时候要与影片同名，各位千万别删掉了啊！

PSP的电影转换制作是很有乐趣的，怎样制作出容量小而高清晰度的影片，需要多多摸索和实践，上面所介绍的只是一些入门的知识。如果要制作出让自己满意的电影，对3GP安装目录下的Transcoding.ini配置文件也要好好钻研，将一些参数进行合理的配置，就可以让相等大小的电影文件画质大大提升。在逐渐熟练之后，玩家还可以摸索.rmvb格式和DVD格式电影的转换技巧，当然，这就需要用到AviSynth、TMPGEnc Plus等更多的工具软件。

值得一提的是，广东玩家Ming君制作的“PSP专用变换君 Ming君易用版”在重视画质的同时，更方便地提供了MP4影片的转换功能，是一款非常出色的PSP电影转换软件（图12），深受玩家的喜爱。这款软件目前版本号是031C，感兴趣的玩家可以去找来使用。

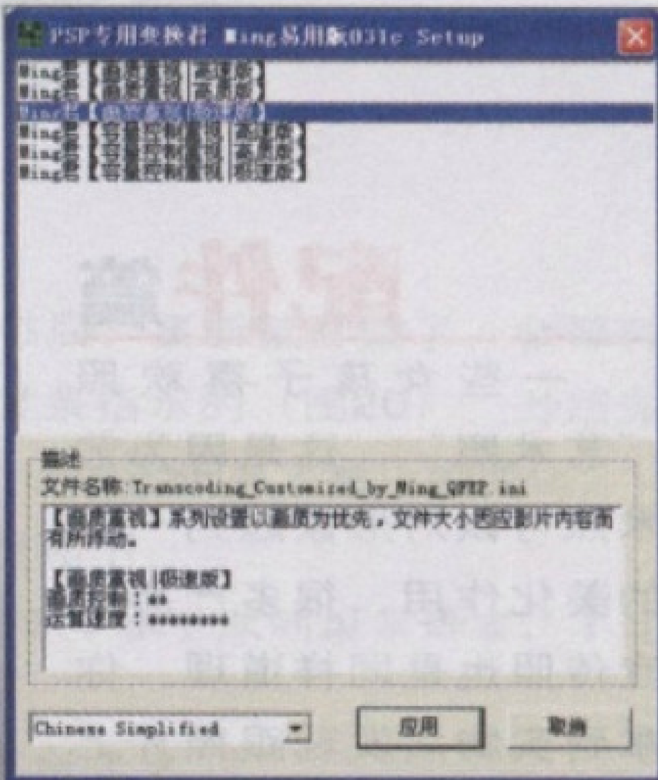


图12

HOME键的功能是返回主菜单

□键距离屏幕太近是PSP外观设计上仅有的缺陷，此外一切看来都那么舒适

配件篇

一些女孩子喜欢照“艺术照”，这是因为艺术照可以对形象起到一定的美化作用，很多产品的宣传照也是同样道理，你拿到实物后发现跟照片上相去甚远。但是笔者可以保证，PSP是罕见的实物和宣传图片一样“性感”的产品，当你看到它反射着柔和光线的表面时，甚至会有将脸贴上去的冲动……然后，你就会发现给PSP贴上保护膜是多么的重要。

遗憾的是，PSP这么出色的产品，Sony都没想到给它配上保护膜这样最基本的配件。幸好开发配件的第三方厂商非常多，除了保护膜，各类周边配备可谓是琳琅满目。

外套

PSP豪华版中附送的外套实在是质量不佳，感觉起不到多大的保护作用，看看这些是不是就好多了（图14）？

参考价格：RMB 20元



图14

UMD光盘伴侣

UMD光盘也有相应的清洁器和包装盒（图15）。

参考价格：RMB 20元



图15

纯金保护壳

由著名珠宝店Simmons Jewelry设计的“黄金圣衣”，所用材料约1磅黄金以及总重8克拉的多颗黄、黑钻石！价值35 000美金，大约与100个PSP的价格相当。这……还能拿得动吗（图16）？

参考价格：RMB 291 550元



图16

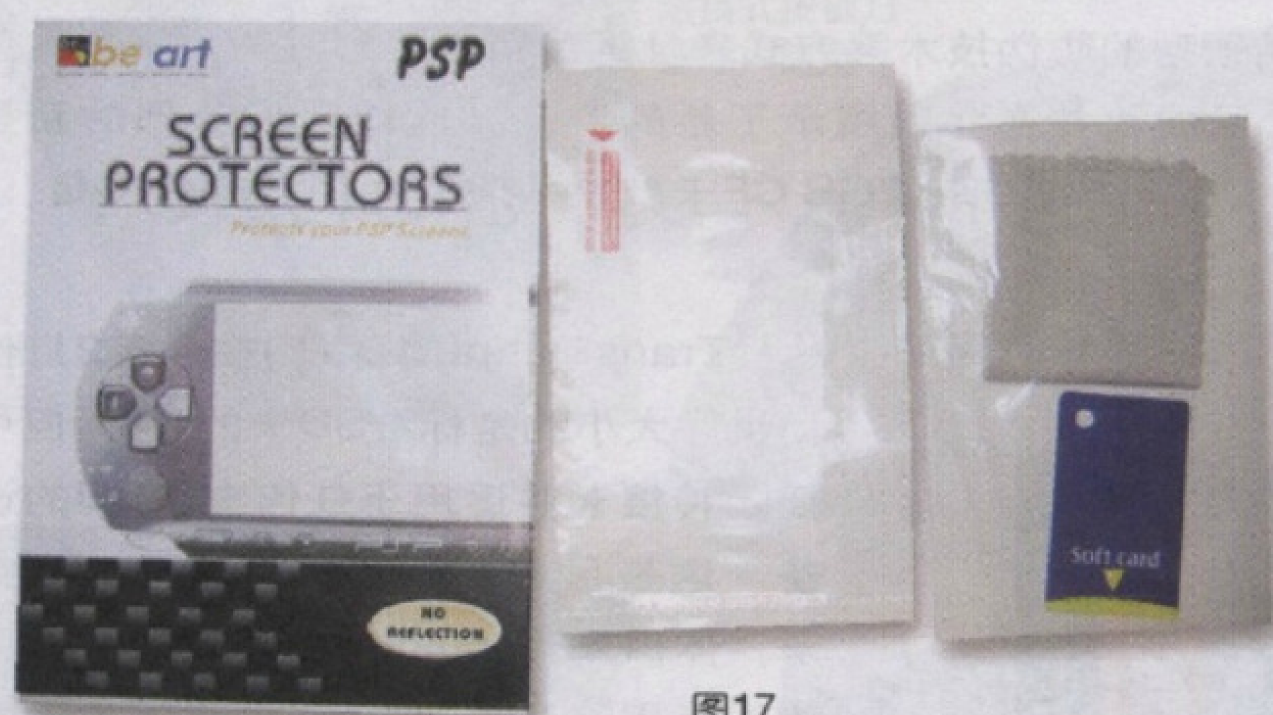


图17

贴膜

PSP娇贵的表面贴膜是必须的！各种品牌的贴膜不少，尽管价格不菲，但是大多质量不错（图17）。贴膜前要将PSP表面擦拭清洁，贴的过程时要注意不要留下气泡和灰尘，如果一次失败，可以取下清洗后再贴一次。

参考价格：RMB 50元（原装）

电源

PSP的电池只能支持四五个小时，长时间在外怎么够用？这块外置电池是3600mAh的，是PSP内置电池容量的两倍。图中的车载充电器可以让你在驾驶时也有机会充电（图18）。

外置电池参考价格：RMB 300元

车载充电器参考价格：RMB 15元



图18 外置电池和车载充电器

升级篇

PSP还有一个与众不同的功能就是它的系统可以通过网络或者记忆棒进行升级，这就意味着PSP的功能会随着系统软件的升级而变得越来越强大，因为目前国内大部分玩家还很少接触到无线网络的环境，所以我们这次只介绍如何通过记忆棒来升级。

目前的PSP系统版本是1.5，是Sony在3月24日发布的，文件名为EBOOT.pbp，可以在以下地址下载：http://dj01.psp.update.playstation.org/update/jp/2005_0324_e32eb27980ba8b291eb803e3397e4b24/EBOOT.pbp

下载结束后，将EBOOT.pbp拷贝到记忆棒的\PSP\GAME\UPDATE目录下面，然后在PSP中选择Game菜单下面的Memory Stick项，就会看到名为"PSP Update ver 1.50"的程序了。在执行程序之前，要保证PSP的电池电量充足，而且AC交流电源必须接好在PSP上，否则更新程序不会运行（图19）。这是为了防止升级过程中突然断电而导致系统无法恢复，这也是个考虑周全的设定。一切妥当之后，启动更新程序，在同意协议书后，更新就开始了，全部耗时大概在两三分钟，有进度条指示的（图20），升级完成后重新开机，你会发现自己的PSP有了微小的变化，1.0版到1.5版的主要更新项目如下：

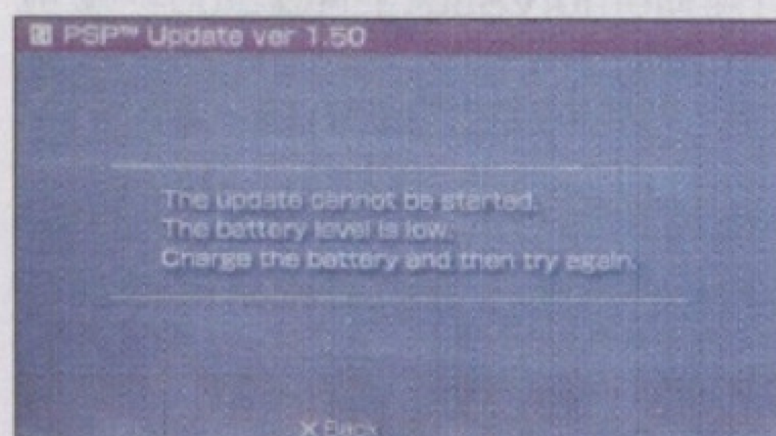


图19

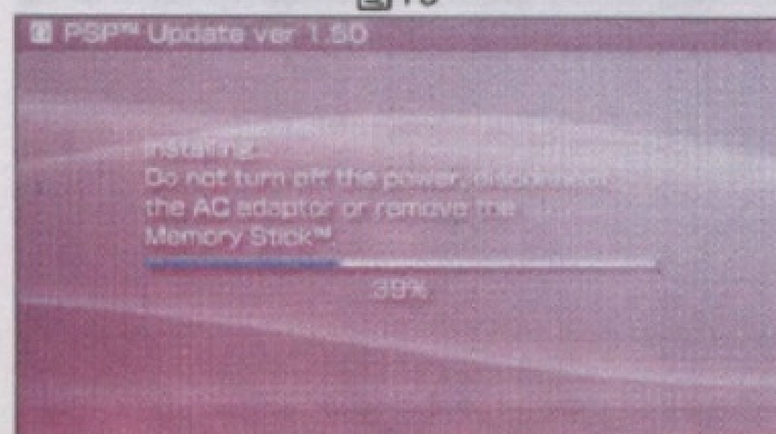


图20

- 菜单语言显示选项增加了很多欧洲国家语言，不过没中文
- 进入游戏前的动画有所变更
- 可以记忆保存MP3音乐以及MP4电影的播放位置，便于下次观看自动恢复
- 关机速度提升
- 关机或待机时电源灯会闪烁以作提示
- 很多界面上和操作易用性上的变化

自己去体验一下吧，不过要小心，升级过程如果中断会导致爱机不能再使用，一定要准备充分。P

原装线控耳机是PSP的最佳搭档，比一般耳机更能体现操作上的方便

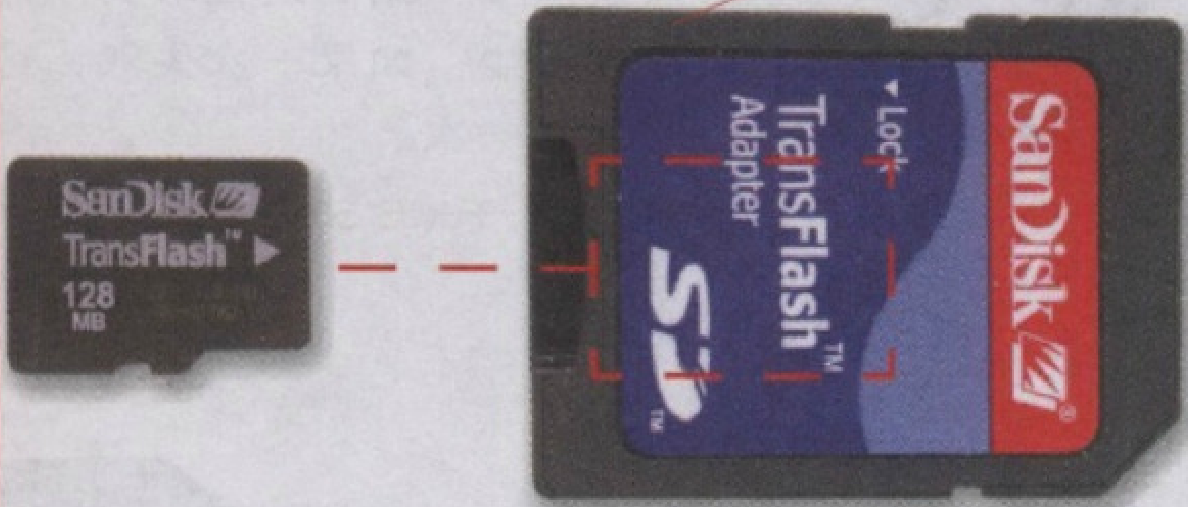
数码存储卡 SanDisk三款存储卡

■晶合实验室 热血废人

SanDisk（晟碟）在2005年3月15日的经销商高峰会上发表的一系列举措，显示出正式进军大陆市场的决心。通过设立授权分销商和采用新型的防伪技术等方式来杜绝消费者买到假货、水货，为用户选购到优质的闪存卡提供了有力的保障。并在会上展示了新的产品，此次我们收到的新型TransFlash卡、1GB MemoryStick PRO Duo与SanDisk 2GB CF卡就是很值得我们期待的产品。

TransFlash

超小的体积
目前产品的容量较小



TransFlash(简称TF)在今年2月份面世，大小约是标准SD卡的1/4，但可插入转接卡并适用于任何支持SD的设备。这是目前世界上最小的移动闪存卡，体积只有15mm×11mm×1mm，约手指甲一般大小。其主要服务于手机等需要最小可用空间存储大量数据的产品。在读写测试中，TF卡的表现不俗，其读写速度与高速SD卡相当。

CF

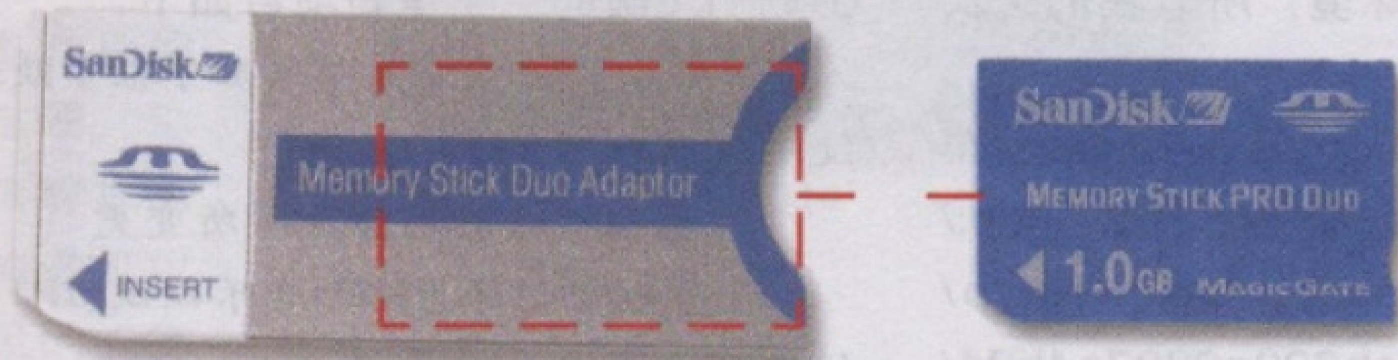
读写速度快
超大容量



SanDisk所生产的存储卡主要分为两大类，分别为Extreme（宽温型）和Ultra（高速型），送测的2GB CF卡属于后者。在测试中，其突发读写速度达到了8.8MB/s，平均写入速度为6.8MB/s，较横评时所测得的数据有较大幅度的提高（详见大众软件2005年04期），可能是容量过大的缘故，随机访问时间有所增加，达到了22ms。

MemoryStick PRO Duo

有多种颜色可供选择
相对Sony原厂产品售价较低



MemoryStick（记忆棒以下简称MS）为索尼独有的专利技术，服务于索尼品牌的笔记本电脑和一些相关数码设备上，一直以来价格较为昂贵。随着去年索尼发售PSP掌机，MemoryStick PRO Duo的市场需求日益紧迫。SanDisk也由此获得相关授权，其产品在售价上相对Sony原厂产品有15%左右的优势，给消费者更多的选择。测试中，记忆棒的平均读取速度相当的高，达到了11MB/s，但平均写入速度相对较低，仅仅为3.9MB/s。包装中附带转接卡，可将MemoryStick PRO Duo扩展成MS进行使用，使其用途更加广泛。

此次送测的存储卡很好地体现了闪存卡未来的发展方向：超小型体积小巧的TF比MMS、miniSD更加适用于手机，掌上电脑等设备中，小身材、大肚量，使支持TF卡的产品也保持着相对纤细的体形；在不增加体积的同时提供存储容量与速度，为摄影爱好者提供更大的存储空间；专属专利的授权，市场不再存在垄断，竞争会给消费者带来更多的选择。以上的这些难道不值得我们期待吗？

产品名称	SanDisk TransFlash	SanDisk CF Ultra II	SanDisk MemoryStick PRO Duo
价格（元）	暂无	暂无	暂无
标称/实际容量（MB）	128/120	2GB/1.9GB	1GB/950MB
2MB文件读取速度（MB/s）	8.9	8.4	13.2
64MB文件读取速度（MB/s）	8.7	8.7	13.1
平均读取速度（MB/s）	7.9	7.9	11
突发读取速度（MB/s）	9.1	8.8	13
2MB文件写入速度（MB/s）	1.7	4.8	4.9
64MB文件写入速度（MB/s）	2.1	7.6	5.4
平均写入速度（MB/s）	2	6.8	3.9
随机访问时间（ms）	8.4	22	1

数码相机 SONY DSC-M1

- 一款将DC和DV功能完美结合的产品
- 极佳的手感
- 极优秀的动态视频拍摄
- 独特的设计理念

■晶合实验室 别理我



液晶屏左侧的触摸式按键方便用户使用





旋转中的液晶屏，可以看到立体声左右声道

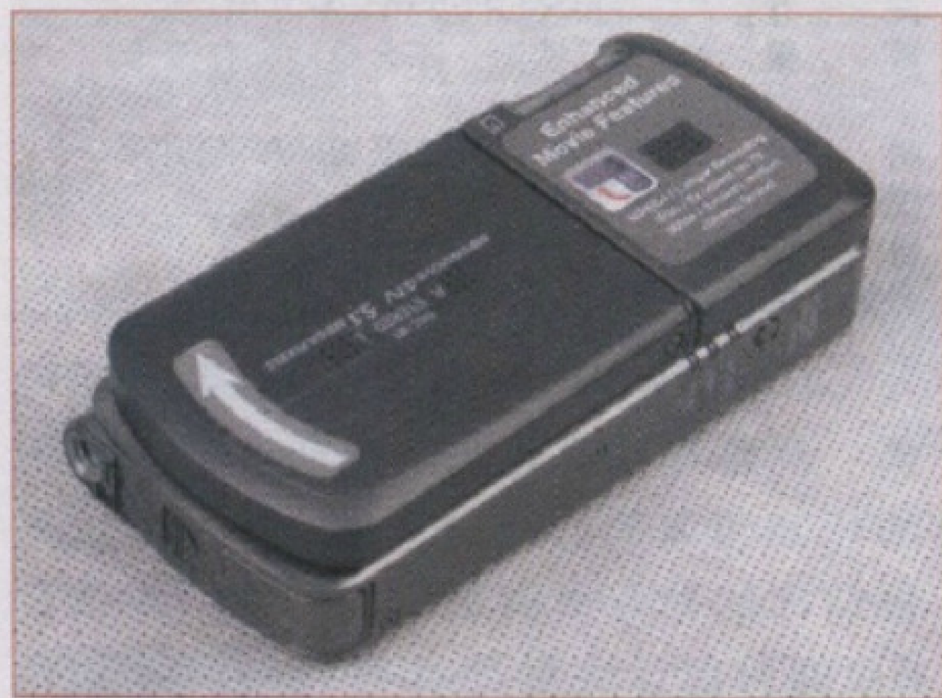


HYBRID让我们体验广告般动静结合的拍摄



5SEC动态拍摄模式让我们轻松录制简短的片断

第一次触摸SONY M1会有一种很特别的感觉，这是数码相机，还是DV？也许很多人会把M1误认为是一款手机，因为它的开机方式非常奇特，如果你用过索尼爱立信的S700c手机就不会感到陌生。唯一的不同是那块2.5英寸大小的液晶屏旋转的角度只有90°，然后需要再垂直旋转180°，这才是正常拍摄状态。当我们握持着这么一款金属感极强、黑黝黝的、极另类的相机自拍的时候。它在外观和手感上的特立独行让人会不自觉地产生想去探索它的冲动。当我们熟悉、了解它以后，你一定会为这款相机——如果我们还愿意这样去称呼，所秉承的充满动感的设计理念而惊叹。



乍一看很像索尼爱立信的S700c手机

CCD：	510万像素1/2.4英寸 Super HAD
最高分辨率：	2592×1944
变　　焦：	3×光学
最大光圈：	3.5/4.4
焦　　距：	6.7～20.1mm
最近对焦距离：	8cm广角/25cm长焦
ISO：	100/200/400
存　　储：	MS Duo/MS PRO Duo
录　　像：	640×480@30fps MPEG4编码
电　　池：	NP-FT1锂电池（3.6V/2.4Wh）
体　　积：	51mm×114mm×27.8mm
重　　量：	约220g（实测，含电池、存储卡、腕带）
附　　件：	底座/充电器/腕带/相关数据线（以送测样机为准）
价　　格：	3999元
咨询电话：	800-820-9000

在这里我们不想浪费过多的笔墨描述相机的操控，面对众多按键，即便自诩熟悉数码类相机的笔者来说，也感觉相当吃力，说明书必不可少。实际上，当你熟悉它的功能后会发现键位设置是很合理的，而且相当人性化，例如液晶屏左方设置的3个触摸式按键显然是为方便自拍而设置的。

M1的相机功能是相当不错的，3倍光学变焦（相当于38～114mm）的卡尔·蔡司 Vario-Tessar 镜头在锐度和色彩表现方面还是具备相当实力的。M1的CCD为1/2.4英寸超级HAD CCD，最低ISO感光度为100，在暗处有明显噪点，自动色温在充足阳光下表现良好。相机提供了9种场景模式，傻瓜式操作符合其定位。采用NP-FT1电池，能够支持约2小时的图片浏览，随机提供的底座可以配合充电器为电池充电。

M1对动态视频的重视超过以往任何一款DC，能以30帧/秒的速度拍摄640×480尺寸的可变焦影片，而且没有时间限制，它甚至能够记录立体声音频信息。当我们开启PHOTO拍摄的“HYBRID”功能时，相机会自动记录拍摄前5秒和拍摄后3秒的动态视频，加上快门瞬间捕捉的图像，形成动静结合的画面，许多广告和电影中都使用过类似的处理手法，增添了许多使用乐趣。P

MP3播放器 爱国者F820

优秀的工业设计，个性与时尚的结合

舒适的按键，简易的操作

屏幕显示颜色与机身搭配协调，随机耳塞有着不错的效果

软件存在缺陷，选择随机播放时只会重复一首歌曲

■晶合实验室 热血废人

蓝色与黑色的结合，宛如夜幕中的大海，深邃而神秘。F820这颗“海洋之心”有着简约而特异的优美曲线，独特的机身轮廓在同质化严重的MP3市场中个性十足。无缝闭合的外壳与浑然一体的按键，设计的独到之处由此可窥得一斑。近似椭圆、略微拱起的保护盖下，闪亮的双色OLED显示屏幕效果出色，引人注目。

“海洋之心”出众的音质和多种音效模式，尤其是对人声还原较为真实，可以让人尽情去体验音乐的魅力。拥有76～108MHz的宽频FM收音机不会使你错过想接收到的电波，内置麦克风也记录下点滴生活中美好的声音。功能强大并不是“海洋之心”所推崇，够用就好，简约时尚是它最好的诠释。内置8小时播放时间的锂电池，34.5克轻巧的机身，外形同样特别、如同饰品的耳机，挂在身上享受的同时，不会因为操作的繁琐而破坏心情，“海洋之心”是一款各方面考虑都很周全的产品。



机身右侧手感较好的导航键与耳机插孔

一体化设计的按键区

机身左侧miniUSB接口与HOLD键

加长设计的耳机，透出几分时尚的味道

容　　量：	128/256MB
文件格式：	8～320kbps MP3/WMA/WAV
显 示 屏：	OLED
接　　口：	mini USB 2.0/耳机接口
尺　　寸：	60.5mm×55mm×20mm(实测，最大尺寸)
重　　量：	约34.5g（实测，含电池）
附　　件：	耳机/USB延长线/旅行充电器/随机光盘
价　　格：	999/1388元
咨询电话：	800-810-7666

MP3播放器 BenQ Joybee130

可以通过SD卡扩充容量

外观动感时尚，模具精细，整体处理工艺精湛

SRS WOW有效提升音质效果

可扩充容量的设计提升了性价比，全面的功能和动感的造型则适合运动时尚的人群

■晶合实验室 忙龙雅

说到极限运动，可不要以为它只有蹦极、攀岩和不羁的性格，其实音乐和滑板也是极限运动的重要组成部分。Joybee130的外观设计灵感正是来自于滑板运动，直板的造型如同滑板的板身，而底部的电池仓则是轮子的缩影，可以容纳一节7号电池。直板机身采用铝合金外壳，做工精细且坚固耐久。电池仓则采用塑料材质，如果外表覆盖的黑色网格能够采用橡胶材质就更好了。

容　　量：	128/256/512MB
文件格式：	MP3/WMA/WMV
显 示 屏：	单色液晶
接　　口：	mini USB 2.0
尺　　寸：	73.5mm×52.6mm×14mm
重　　量：	约41g（实测，不含电池和存储卡）
附　　件：	耳塞/挂绳/USB数据线/AAA电池/SD卡模型/使用手册/三包卡/驱动光盘
价　　格：	900/1100/1400元
咨询电话：	0512-68095919



即使不使用SD卡，也应该将附赠的SD卡模型插入，可以有效避免异物的侵入

SD卡的插槽位于机体的左侧，接口处处理得非常精致

电池仓从右侧看更像“车轮”，操控按键的金属质感很好

右侧的“车轮”其实就是电池仓盖，拧下来就可以更换电池了

Joybee130的高中低3频段表现均衡，尽管标配耳塞表现一般，但是启用SRS后可以极大地提升空间感。建议根据自己的爱好更换更好的耳塞，再结合EQ则可以让强劲的音符伴随你体验轮滑运动的风驰电掣。略感遗憾的是在运动时不能紧紧地将MP3固定在胳膊上或者其他部位，若是BenQ能够提供这样的附件，就实在太棒了。既然是为年轻人度身订造，校园广播、A-B复读与录音等功能自然是一个不缺，使用随机赠送的AAA电池，可以播放12个小时以上。送测的型号内置128MB闪存颗粒，而通过SD卡扩充容量的设计，更提高了性价比。Joybee130确实是一款值得消费者选择的产品，特别是已经拥有SD卡的用户。

MP3播放器 PISA550D

😞 按键手感稍差

😊 精良的制作工艺，稳定的表现 😊 低廉的售价

结论 多彩原来并不需要奢侈，一款便宜实惠的彩屏MP3播放器

■晶合实验室 别理我



歌词显示上下分段，要比传统的方式更方便

这个角度看起来还真有星际航行中"飞艇"的感觉

一款经典的耳塞



容　　量：	128/256/512MB/1GB
文件格式：	MP3/WMA/WAV
接　　口：	USB 2.0（FS，原USB 1.1）
尺　　寸：	92mm×35mm（实测，最大尺寸）
重　　量：	33g（不含电池）
附　　件：	耳机/挂绳/软件光盘/说明书
价　　格：	499/666/899/1289元
电　　话：	800-810-5333

低价MP3播放器一直是囊中羞涩的小编们特别关注的电子产品，可惜要找到质量较好、功能实用、又不算落伍的低端机的确有些困难，作为市场新兵，迈世亚这款550D炫彩飞艇让编辑部不少同事怦然心动。

播放器形如飞艇，虽然包装盒上的照片拍摄质量较差，但是实物要好许多：）做工和大多数中档产品相当，机身正面材质具有强烈的金属质感，整体印象很好，适合男性使用。550D是同档次产品中少数几个拥有64k高彩液晶屏的播放器之一，对浏览图片和观赏MV视频是有益的。播放器的操控设计比较合理，送测样机的5向操控杆稍嫌敏感，不用的时候还是Hold一下的好。飞艇的"船底"是电池仓位，使用一节到处都能买到的5号电池，对于男性来说，并不算重，但是女孩子恐怕会有点小小的意见咯。

除了不具备FM收音功能略显遗憾之外，550D可谓功能丰富，除基本的MP3、WMA、WAV音频播放以外，还支持JPG图像浏览和MV文件播放，其上下分段的歌词显示功能也比较实用，拿着播放器哼哼不再需要自行"编撰"歌词了。与播放器相搭配的耳塞外形和森海系耳塞几无差别，从实际表现和官方文字表述来看，应该和MX300处于同一水平。P

手机百宝箱

数字鱼——口袋妖怪

游戏类型： 经营策略

游戏容量： 58/93kB

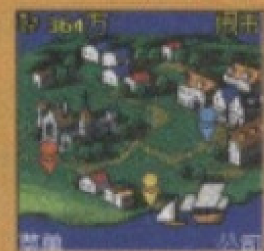
收费价格： 6元（一次性收费）

适用机型： NOKIA3100、3108、3120、3200、3300、6100、6108、6220、6230、6610、6610i、6820、7200、7210、7250、7250i



下载途径： 编辑短信KD发送到665588

游戏简介：《口袋妖怪》上市一周后十分轻松地进入了热门排行的三甲，充分证明这是一款值得一玩的游戏。故事的开始，你乘坐的飞机发生故障坠毁，幸运的是你被一只住在海岛城堡里的企鹅王所收留，它让你负责打理所属岛上的一家妖怪公司，帮助海岛上的居民解决生活中的各种问题。还没有尝试过做怪物公司CEO的乐趣吧？不过前提条件是，不要被本公司里的员工给吓倒了……^_^从现在开始，你就是新上任的首席执行官了，而你的目的就是要经营好公司，把岛上其它两家对手公司全部挤出这个领域。赶快进入游戏，体验当老板的乐趣吧！P



联梦——罗亚战记

游戏类型： 射击游戏

游戏容量： 59kB（NOKIA S40）/86kB(NOKIA S60)

收费价格： 8元（一次性收费）

适用机型： NOKIA3100、3108、3200、3300、6100、6108、6220、6610、7210、7250、7250i、7650、3650

下载途径： 移动梦网→百宝箱→游戏百宝箱→射击游戏→罗亚战记

游戏简介： 皇家的荣誉和辉煌总是让人向往，然而在他们尽完自己的责任，保障了国家的安定之后，久远的和平却使人们认为他们只是贪图享受的旧贵族。在一次"神的惩罚"来临之际，皇家空军挺身而出，再次向人民证实了他们的价值……主机火力升级，副机火力升级，丰富的敌人和多变的攻击方式，华丽火暴的画面，还可依战绩获得封爵，一切射击游戏的要素尽在其中。还等什么，赶快进入这款精彩的横版射击游戏，感受久违的大型街机射击游戏所独有的刺激感吧。P





锦上添花

各类软件实用插件精选

■天津 武金刚

现在很多软件为了增强自身功能，都支持外挂插件。有的网友为了方便自己或他人的使用，也经常会为一些应用程序开发比较实用的插件，这些插件的出现给平时操作带来极大的方便，在此笔者收集了几款主流应用程序中非常实用的插件献给大家，也希望能为各位读者平时的工作带来方便。

浏览器类

一、IE插件

1.让IE实现多窗口浏览

插件名称：Microgarden Web Tools

插件大小：168kB

插件授权：共享插件

下载地址：http://www.skycn.com/soft/22561.html

IE浏览器由于捆绑在Windows操作系统中，成了一般用户平时最常用的网页浏览工具。但该工具是一个单窗口浏览器，在浏览网页时开多个窗口会增加系统资源消耗，而且会有很多不便，因此很多用户都到网上寻找多窗口浏览工具。如果你已经习惯了使用IE，不想更换其它浏览器，在此笔者推荐一个非常优秀的插件——Microgarden Web Tools。有了这个插件就可以轻松地在IE中实现多窗口浏览了。

Microgarden Web Tools插件下载后，是一个rar压缩包，解压后安装程序中有一个“安装.bat”文件，双击该文件即可安装。

提示：安装时先要退出正在运行的IE程序。

重新启动IE，发现IE地址栏下面多出了一个“Web Tools”工具条（图1），单击其中的“添加新标签”按钮，即可打开一个新的标签页，随后在地址栏中输入需要浏览的网址即可浏览。单击“关闭标签”即可关闭当前显示的页面。


图1

2.IE也能断点续传

插件名称：IE6文件下载增强插件

插件大小：405kB

插件授权：免费插件

下载地址：http://software.pchome.net/php/dl.php?sid=15618

IE的下载功能实在让人不太满意，因此很多用户纷纷下载优秀的断点续传工具（如Flashget等），来帮助自己下载需要的文件。如果IE能实现这个功能，就省去了安装这些下载工具的麻烦。最近笔者在网上遇到了“IE6文件下载增强插件”。

提示：该插件只支持Internet Explorer 6版本。


图2

安装该插件后，再使用IE下载文件时，当选择了文件的保存路径后，IE会弹出一个下载管理对话框（图2），在此可以查看下载的信息和进度。如果文件没有下载完，下次下载时只要保存为原来的文件，就可以直接断点续传。

3.让你的IE与众不同

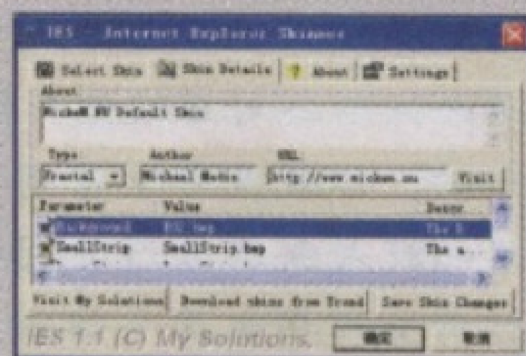
插件名称：Internet Explorer Skinner

插件大小：168kB

插件授权：免费插件

下载地址：http://download.enet.com.cn/speed/toftp.php?fname=010022001022602

追求时尚的用户，是不是想为IE美容，打造个性时尚的IE呢？Internet Explorer Skinner插件是一个IE修改工具，安装后会在工具栏上增加几个按钮，单击“Start IES”按钮，打开IES对话框（图3），在此选择喜欢的图片作为IE背景。还可链接到作者网站下载更多的背景模板。另外，该插件还提供了一个Hotbar删除功能，该功能有效解决了Hotbar没有提供反安装程序的问题。


图3

4.繁简互化更轻松

插件名称：ALiBaBar

插件大小：558kB

插件授权：共享插件

下载地址：http://www.skycn.com/soft/17060.html

由于各种需要很多用户都要登陆一些繁体网站去查找相关的资料，虽然IE支持繁体中文显示，但阅读起来总有一些困难，也影响了阅读速度，耽误时间。如果给IE安装一个ALiBaBar插件，就可以轻松实现在IE上进行繁简互换了。



图4

“ALiBaBar”安装后，会在IE界面中多出一个ALiBaBar工具条（图4）。默认情况下该工具条是隐藏的，可以单击IE菜单栏中的“查看”→“工具栏”，随后在工具栏下一级菜单中勾选“ALiBaBar”即可弹出该工具栏。

当遇到繁体中文网页时，单击“ALiBaBar”工具条的“简”按钮，插件便快速对当前网页文字进行转化，方便用户阅读。

5.自由定制IE工具栏

插件名称：Remove Toolbar Buddy

插件大小：462kB

插件授权：共享插件

下载地址：http://www3.skycn.com/soft/22531.html

经常驾着IE在互联网上冲浪，一段时间过后总会发现IE的工具栏、菜单栏、右键列表等项中会多出很多的按钮或一些网站的扩展项，让IE倍显臃肿。其实网站附加的这些功能没有什么用处，可是在IE中直接删除这些扩展功能并不容易。如果你安装了Remove Toolbar Buddy这款插件，就可以轻松删除IE中的这些扩展项目了。

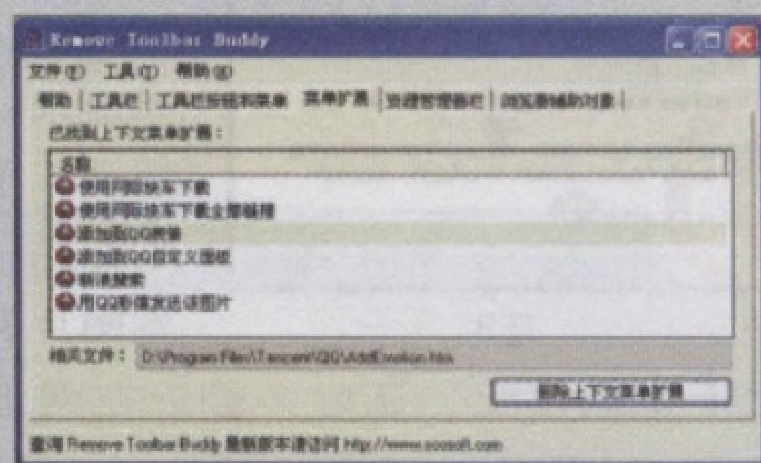


图5

Remove Toolbar Buddy是一款工具栏伴侣（图5），主要用于删除不需要的工具栏按钮、附加在IE中的各类插件、IE右键菜单中的多余项目等。该插件能每次启动软件时自动备份当前设置，以方便恢复到改变设置之前的状态。

二、Maxthon插件

1.下载图片更方便

插件名称：下载帮手

插件大小：129kB

插件授权：免费插件

下载地址：http://www.mydown.com/soft/193/193855.html

Maxthon浏览器作为多窗口的浏览工具已经让许多用户接受，可是在该程序中下载同一网页中的多个图片，用“另存为”的方法还是显得有些麻烦。如果你安装了“下载帮手”，就可以轻松对网页中的批量文件进行下载，非常方便。

安装后重启Maxthon，在扩展工具栏中多出一个“下载帮手”图标，单击该图标启动“下载帮手”，该程序会自动检查当前Maxthon打开的网页，利用程序工具栏中的“上一页”或“下一页”按钮选择Maxthon打开的所有网页，随后该插件会彻底扫描当前网页中的内嵌图片，并按照图片镶嵌或链接的方式对该网页中的图片进行分类（图6）。扫描的结果以列表方式列出，然后直接调用下载工具下载，或直接保存。

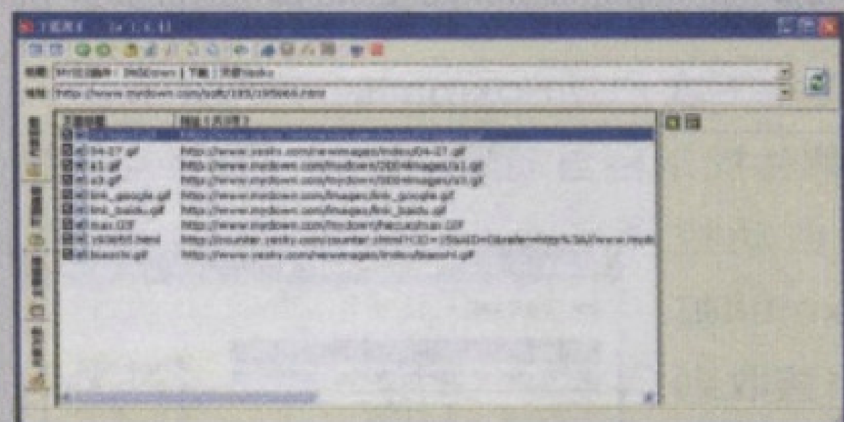


图6

2.浏览不误聊天

插件名称：QQLite

插件大小：458kB

插件授权：免费插件

下载地址：http://download.pchome.net/internet/browser/myie2/plugin/18398.html

QQ聊友们每次上网总要登录QQ上看看有没有好友在线，看看哪位MM给自己留言了。如果你经常工作在多台计算机间，这样每台电脑都要安装QQ，非常麻烦。如果你在Maxthon中安装一个名为QQLite的插件，就可以随时随地上网聊天了。

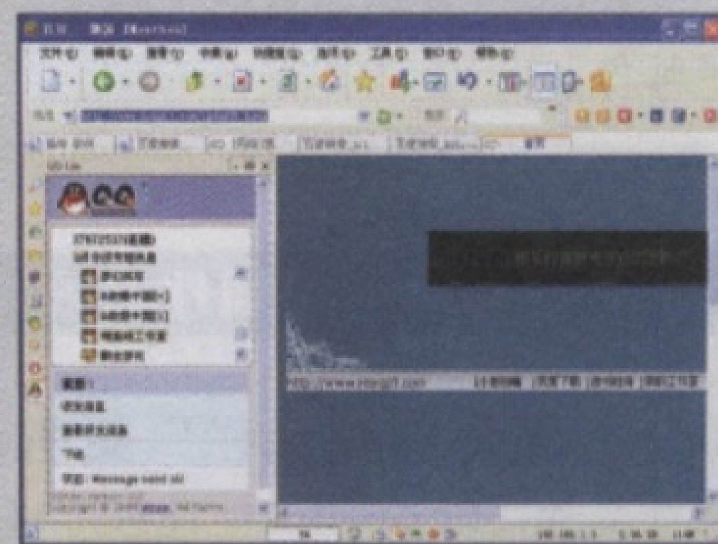


图7

程序下载后首先在Maxthon安装目录的“Plugin”文件夹中新建一个名为“QQlite”的文件夹，随后将下载的文件解压缩到该文件夹中，Maxthon启动后，提示该插件已经安装成功。在“查看”菜单的侧边栏中启动“QQlite”，弹出一个QQ登录界面（图7），输入QQ用户名和密码即可登录。登录后双击某个好友的头像弹出聊天窗口，就可以和在线好友聊天了。

提示：Maxthon的QQ插件确实非常实用。如果使用MSN聊天，可登录http://www.mydown.com/soft/193/193891.html下载Maxthon的MSN插件，就可以轻松在Maxthon上登录MSN了。

邮件客户端类

一、OE插件

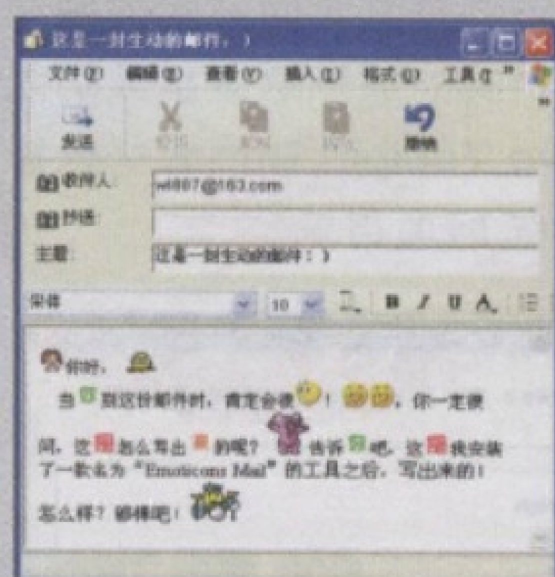
1.给网友发一封个性邮件

插件名称：Emoticons Mail

插件大小：1408kB

插件授权：共享插件

下载地址：http://www.maxplugs.com/emomail/


图8

经常用Outlook Express（简称“OE”）给好友发送E-mail，每次在新邮件的正文中书写很大篇幅的文字，不仅自己觉得枯燥，好友阅读起来也感觉非常麻烦。总想给对方一些新鲜的感觉，于是在撰写邮件正文时经常插入一些图片，可是经常会遇到图片和信件内容不太相符，感觉不是很搭配。还好，最近在网上找到了“Emoticons Mail”（图8），安装该插件后就可以为OE的邮件添加非常个性的表情符号了。

“Emoticons Mail”是一款OE的邮件插件，程序提供了大量的表情符号，可帮助你在新邮件中插入需要的表情图片，让你的邮件从此更加生动。插入表情符号时启动OE撰写邮件界面，然后单击“Emoticons Mail”程序中的表情符号，即可将需要的表情插入到该新邮件中。此外程序还提供了个性表情功能，可将自己收藏的图标作为表情符号插入到邮件中。

2.在OE中写一封亲笔信

插件名称：韶光笔OE版

插件大小：8600kB

插件授权：共享插件

下载地址：http://www.infopen.cn/Products/InfoPen/CHS/InfoPenOE_CHS.exe



图9

在OE中写邮件，经常用键盘输入总感到乏味。其实除了在邮件中添加表情符号外，你想不想为好友书写一封亲笔信呢？

“韶光笔OE版”就是一款手写插件（图9），安装该软件后，启动“韶光笔”程序在任务栏中生成一个图标，这时Outlook程序也跟随启动。

在Outlook界面中单击“创建邮件”按钮，打开“新邮件”窗口，在该窗口中可以看到，工具栏中多出一个“韶光笔”按钮，单击该按钮即可打开“韶光笔”工具条，该工具条提供很多样式的“笔”，选中“笔”后就可在OE中写邮件了。

3.在OE中发一封语音邮件

插件名称：飞鸽语音电子邮件

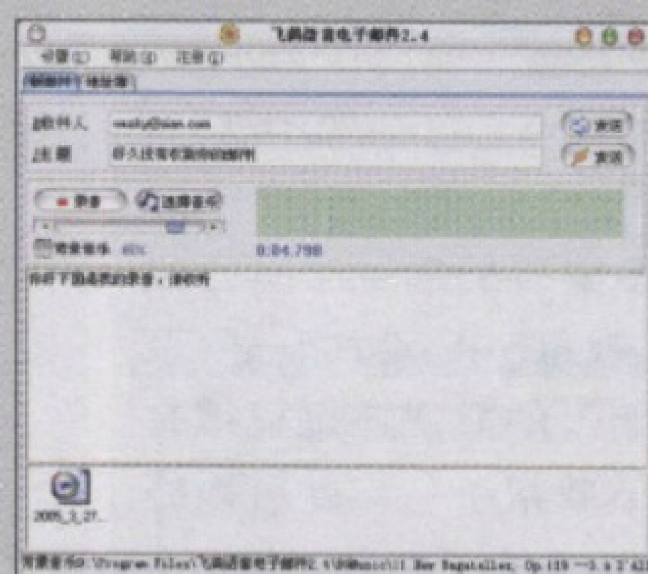
插件大小：3243kB

插件授权：共享插件

下载地址：http://www.skycn.com/soft/14192.html

经常发送电子邮件的你，是不是想给多年未见的老友发送一封语音电子邮件，让他也听听你久违的声音？要想在OE中发送语音电子邮件，可使用“飞鸽语音电子邮件”。

“飞鸽语音电子邮件”是一个语音邮件程序（图10），程序提供了一个语音录制功能，在该程序中只要轻轻单击“录音”按钮，就可轻松将语音录进软件，随后单击窗口上面的“发送”按钮，程序会启动OE程序将录制好的语音邮件发送给对方，对方接到该邮件后就可以收听语音内容了。


图10

二、Foxmail插件

1.让“新邮件提示栏”更听话

插件名称：Foxmail新邮件提示栏自动消隐增强

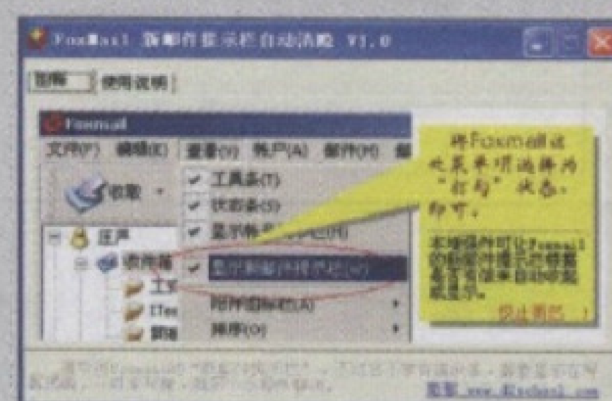
插件大小：626kB

插件授权：免费插件

下载地址：http://www3.skycn.com/soft/22242.html

Foxmail从3.0版本就提供了一个“新邮件提示栏”，每次启动Foxmail，程序都会在屏幕顶端出现一个自动提示工具条，上面会一一列出未读取的邮件信息。可该工具条没有自动隐藏功能，当读取了邮件信息后依然在屏幕上显示，影响了对其它程序的操作。要想隐藏该工具条，只有到Foxmail中进行相应设置才能将其隐藏。隐藏后的工具条下次启动Foxmail时不再显示。

“Foxmail新邮件提示栏自动消隐增强”插件可随时对该显示条进行自动控制，随时监视Foxmail邮件的接收情况，当接收到新邮件后它会自动出现，读取信息时，该工具条会自动隐藏，直到收到新邮件后才显示（图11）。


图11

2.在Foxmail中也发亲笔信

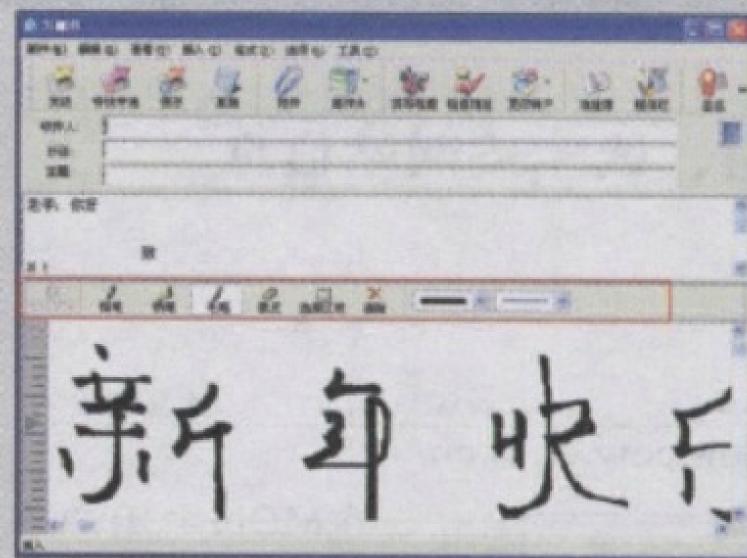
插件名称：Foxmail亲笔信

插件大小：853kB

插件授权：免费软件

下载地址：http://software.it168.com/files/xiazai3.asp?iid=9377

刚刚介绍了在OE中可以轻松撰写亲笔邮件，喜欢使用Foxmail的朋友肯定也想在Foxmail中写亲笔信吧。只要安装"Foxmail亲笔信"插件就可以轻松实现了。Foxmail亲笔信插件是为Foxmail设计的信纸模板工具，该插件提供BTNexgenIPL32.dll、BTNexgenIPL32u.dll、HWGetPadID.dll、HWMail.dll四个文件。将这4个文件解压缩到Foxmail的安装目录下即可。


图12

安装后启动Foxmail，在程序的界面中单击"撰写"按钮，会弹出一个"写邮件"对话框。在该对话框的下面多了一个手写窗口，在此可使用该工具条中的"笔"手写邮件（图12）。

聊天软件类

一、QQ插件

1.不登录也能查看在线好友

插件名称：QQ状态查询小精灵

插件大小：316kB

插件授权：免费软件

下载地址:http://www3.skycn.com/soft/22546.html



图13

使用QQ的朋友越来越多，打开计算机后经常要登录到QQ看看好友是否在线，可是有时又不想让其他聊友看到，因此每次都要以隐身方式登录，比较麻烦。"QQ状态查询小精灵"是一款好友在线查询软件，不用登录QQ，只要在"QQ状态查询小精灵"界面中输入对方的QQ号码，即可查询你要找的好友的在线情况，这样就不用每次都登录到QQ上查看了（图13）。

2.助你成为聊天高手

插件名称：QQ聊天伴侣

插件大小：1918kB

插件授权：共享软件

下载地址:http://www3.skycn.com/soft/6692.html

QQ之所以赢得众多聊友的欢心，是因为它提供了丰富有趣的表情符号和聊天用语。给我们的聊天带来很多乐趣。可是QQ本身自带的聊天表情和用语很有限，因此用户总在收集个性的图片和聊天语言。

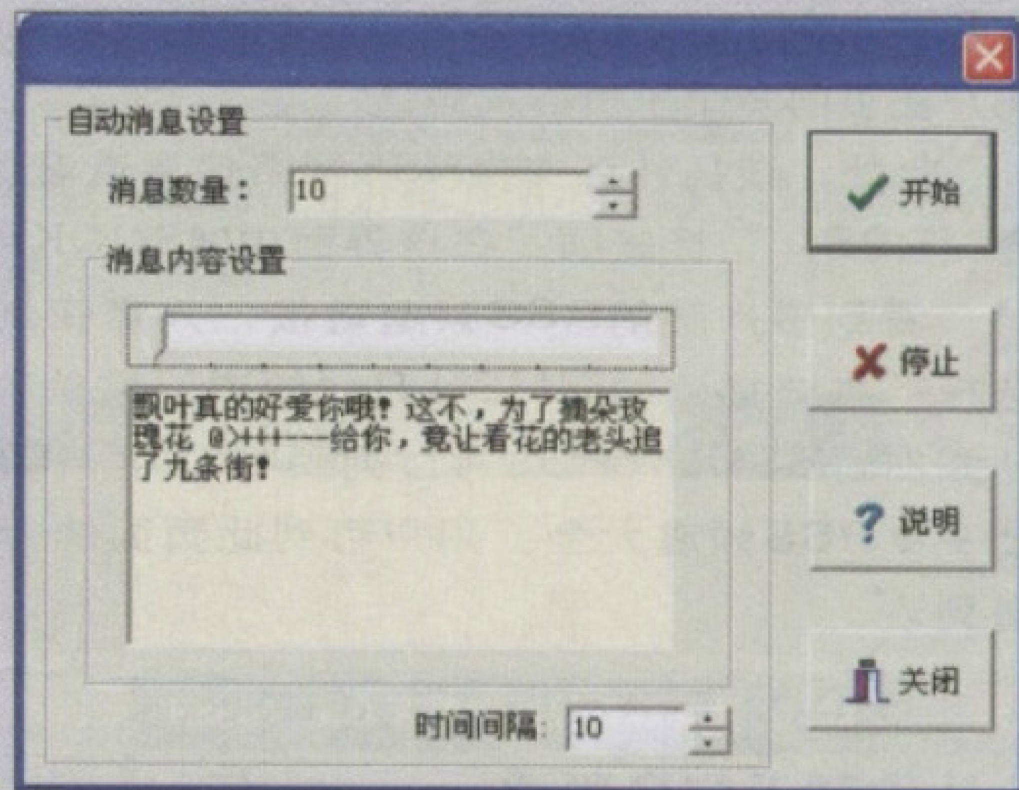


图14

在此笔者推荐"QQ聊天伴侣"，这是一款辅助聊天工具（图14），该工具提供了大量的表情符号和聊天用语，还提供了"自动消息"功能，如果你对某个QQ用户感到不满，可自动向指定用户循环发送信息炸弹，让对方不知所措（请谨慎使用）。

3.QQ信息群发专家

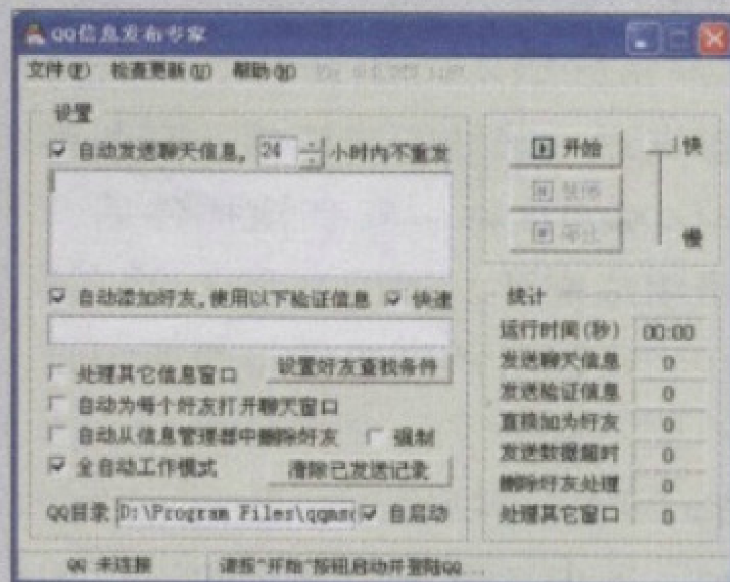
插件名称：QQ信息发布专家

插件大小：12 412kB

插件授权：共享软件

下载地址：http://www3.skycn.com/soft/20704.html

经常在QQ上给多个网友发布一些信息，如果给每个好友一一发送就非常麻烦。要是在QQ上安装一个"QQ信息发布专家"，就可以一次给多个用户发送多条QQ信息，发布的速度也很快（图15）。程序提供自动发送功能，通过设置，程序可在指定时间内向QQ用户群定时发送消息。

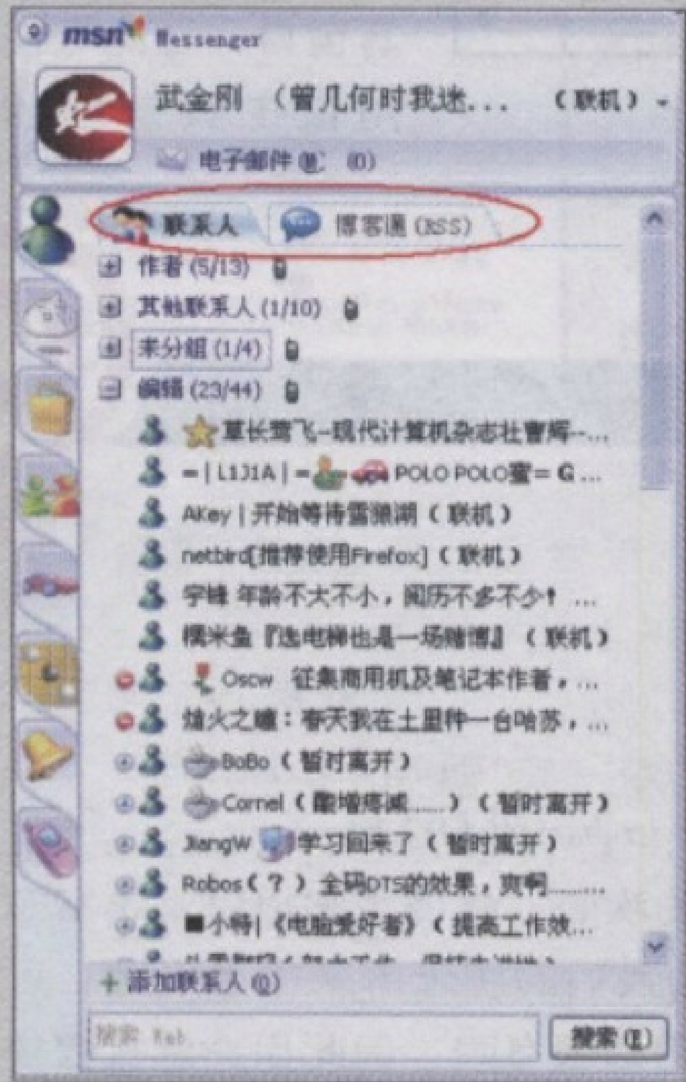

图15



二、MSN插件

1.在MSN上发短信、读RSS网站信息

插件名称：MSNOK
插件大小：1256kB
插件授权：免费软件
下载地址：http://msnok.ccw.com.cn/


图16

在MSN中用户不能像QQ用户那样方便快捷地收发手机短信，给喜欢发送手机短信的用户带来了困难，其实安装一个MSN短信通（MSNOK）插件，就可以轻松在MSN上发送手机短信。该插件安装后，在MSN界面出现两个标签项，在“联系人”项中选择某个要发送短信息的联系人，单击右键选择“向移动设备发送信息”命令，打开“注册向导”窗口，随后单击该菜单下面的“注册向导”（图16），注册后就可以在MSN上发送短信了。

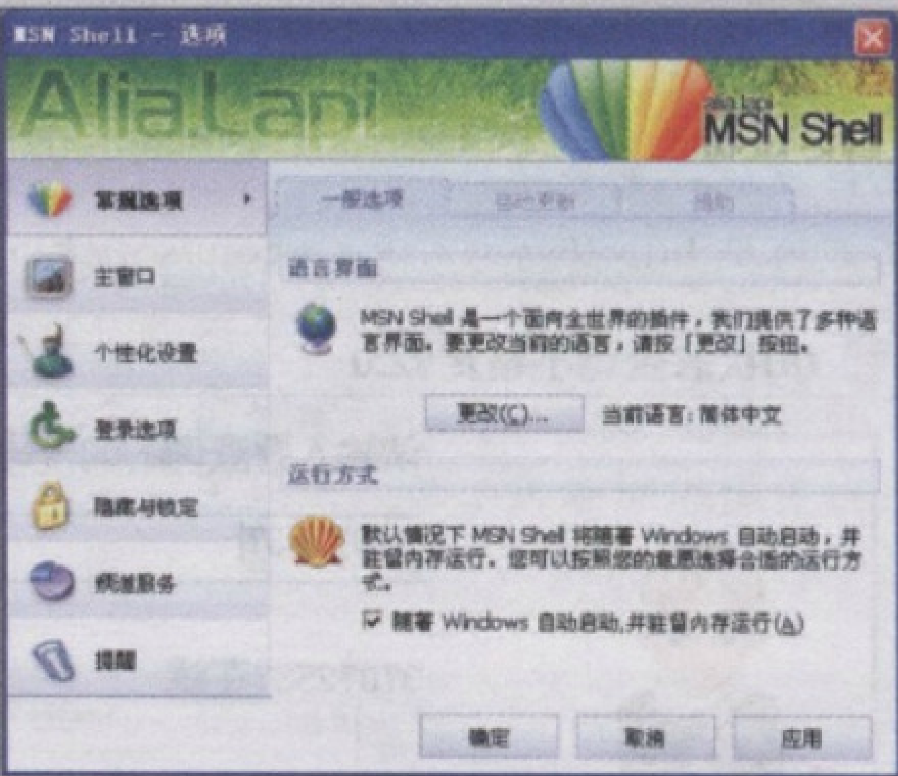
通过“手机短信通”插件发送短信时，手机收到短信后可直接回复到MSN Messenger对话窗口，将手机号码加入MSN好友列表后，用户还可向多个手机群发短信。

此外，该插件还支持RSS网络信息查看功能，切换到“博客通（RSS）”标签项，在该界面中MSNOK可让用户在网上浏览时，看到感兴趣的RSS频道链接，只需在浏览器内点击右键，选择“将链接添加到MSN Rss频道”菜单项，选中频道将会自动添加到MSNOK RSS频道列表中，MSNOK为用户提供一个网上主要RSS频道大全，用户可到此页面选择定制自己的RSS频道列表。

2.让MSN使用更方便

插件名称：MSN Shell
插件大小：5975kB
插件授权：免费软件
下载地址：http://www3.skycn.com/soft/5284.html

一个功能强大的国产MSN Messenger插件，程序提供许多个性化的功能，如隐身登录、多帐号同时登录、屏蔽广告、停靠屏幕边缘、外出锁定等，在日常使用中给你增加了不少功能。此外该插件还为MSN增添很多趣味功能，如增加了新游戏、支持手写功能等。


图17

插件安装后在MSN的菜单栏中会多出一个Shell按钮，点击后就可以看到该插件的所有功能了，点击“设置”进入设置界面（图17），在此可根据自己的需要对进行相应设置。

3.让你聊天信息更酷

插件名称：MSNImage Text
插件大小：329kB
插件授权：免费软件
下载地址：http://www.rick_b.dds.nl/tools/ImageText/index.html

在MSN上聊天的用户常会给对方放送特殊的符号或表情图片，如果你也想发送一些炫图或表情，在此笔者推荐名为MSNImageText的插件，安装该插件后，你可将任意两个表情符号组成需要发送的文字，这样好友既可以看到表情符号，也可以了解到表情符号所组合的文字信息（图18）。

插件安装后在界面的“Text”项输入需要发送的文字，随后在“TextImage”项中选择显示文字的表情图片，在“Backgro-undImage”项中选择背景表情图片，选择好字体、字号后单击“GenerateImage”，即可在上面的窗口中用表情符号显示出输入的文字。随后单击“Action”，在下拉列表中可选择发送或复制到打开的聊天用户窗口中，随后即可发送给用户。


图18

办公软件类

一、Word插件

1.让Office文档修复更方便

插件名称：Office Fix

插件大小：10 127kB

插件授权：共享软件

下载地址：http://www3.skycn.com/soft/11938.html

在Office组件进行文档编辑、表格处理等，往往会碰到文件损坏的现象。其实Office各组件提供的恢复功能非常强大，如Word。你只要激活某些设置项目，就可以轻而易举地找回丢失的文件。当然恢复Excel、PowerPoint、Access文档也可以采取类似方法。如果你感觉用Office自身的恢复麻烦，可借助Office Fix插件对损坏的文件进行修复。

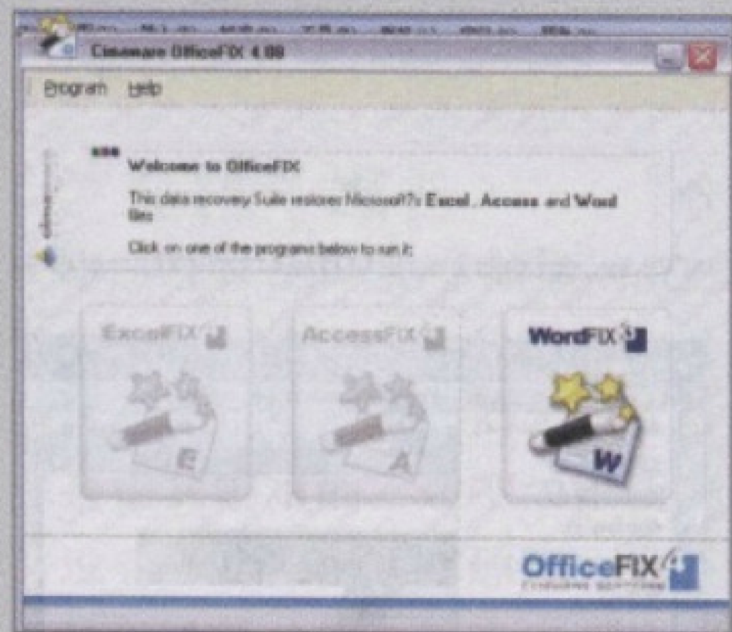


图19

Office Fix是优秀的Office文档修复工具，程序提供了Excel Fix、Access Fix、Word Fix三个功能按钮（图19）。通过这3个按钮，可对Access、Excel、Word文档文件进行修复。例如在修复Word文档时，单击"Word Fix"按钮，进入Word文件修复界面，在该窗口中单击"Start"按钮，选择需要修复的文档，单击"Re-cover"按钮即可对选中的Word文档进行修复。

2.数学公式随时用

插件名称：Word数学公式插件（MathType）

插件大小：3768kB

插件授权：共享插件

下载地址：http://www.ydyzjyw.net/Soft_Show.asp?SoftID=293

如果你是数学教师，肯定会经常在Word中输入数学符号、数学公式。Word自身并没有附带数学公式，因此在输入时会非常麻烦。

MathType的功能非常强大，与Word紧密结合，能在各种文档中加入复杂的数学公式和符号（图20）。MathType安装后，在Word工具栏中出现一个数学功能工具条，单击该工具条即可快速插入需要的公式或数学符号，还可在MathType程序中对数学公式或符号进行编辑。它可将编辑好的公式保存成多种图片格式或透明图片模式，可以很方便地添加、移除或修改符号、表达式等模板。

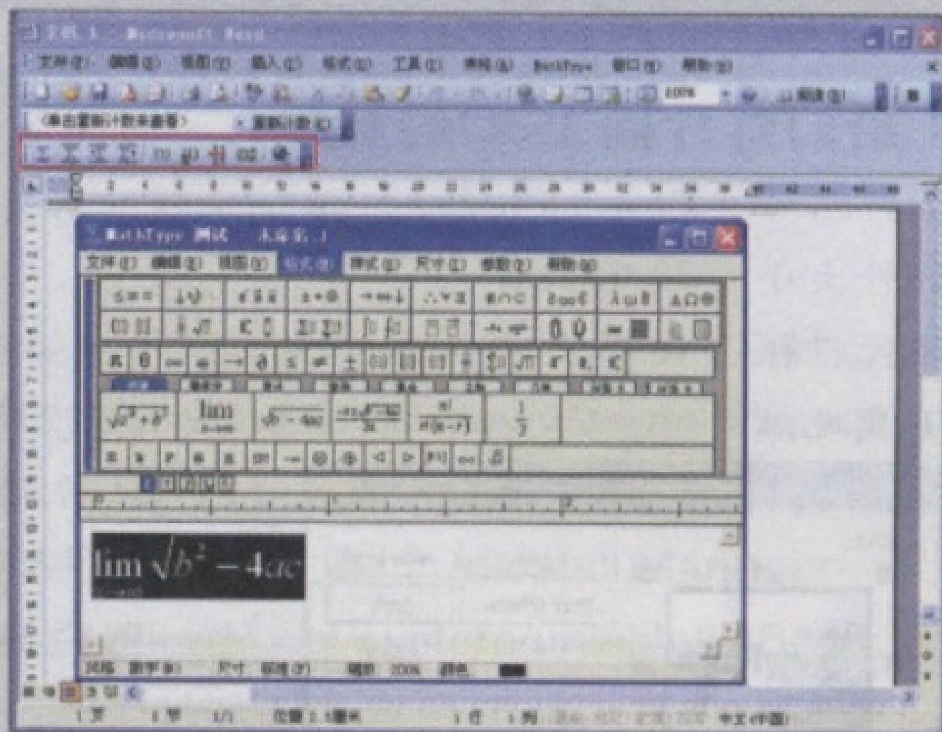


图20

二、Excel插件

1.让查找更方便

插件名称：高级搜索工具

插件大小：71kB

插件授权：免费软件

下载地址：http://www.yesky.com/image20010518/43786.zip

用Excel制作电子报表时，一般一个电子文档中要套用多个工作薄，这样一来会给查找数据带来麻烦。Excel的自动查找功能只能在一个工作薄内进行查找，并且每次只能查找一个数据，实在不方便。

"高级搜索工具"是高效的Excel查找工具，能有效地帮助查找需要的数据。程序是一个宏加载文件，使用前需要在Ecxel程序中单击"工具"→"宏"→"安全性"，打开"宏安全性窗口"，将安全性设置为"低"，才能使用该插件。"高级搜索工具"启动后，在菜单栏右侧会多出一个"高级查找工具"菜单，单击该菜单下面的"高级查找工具"，弹出一个查找对话框（图21）。

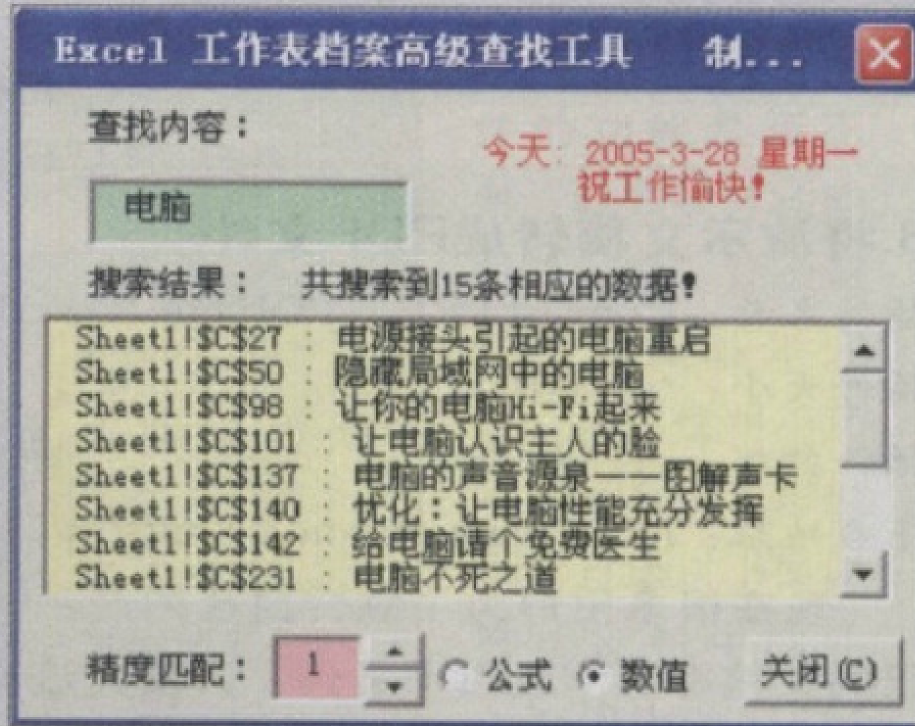


图21

该工具功能非常强大，可对整个电子文档中的多个工作薄进行快速搜索，搜索时在插入内容文本框中输入需要查找的关键字，随后会自动搜索要查找的数据，并将数据显示在查找列表中，用鼠标单击列表中任意一个查找结果，程序会自动在整个工作薄中进行定位，非常方便。

2.打印表单更方便

插件名称：Excel多排表工具

插件大小：330kB

插件授权：免费软件

下载地址：http://www.newhua.com/soft/35282.htm

笔者每学期都要为各年级班主任打印学生成绩，成绩单汇总后共有1000多名学生，每个学生只打印3科成绩，算上名字也就四五列。而1000学生要1000多行，打印到纸上也要100多张，既浪费耗材又耽误时间。

这个时候可以使用“Excel多排表工具”，该插件采用类似Word的“分栏”功能，既能使版面更加美观协调，又能节约纸张。

“Excel多排表工具”加载后在Excel中点击菜单栏“工具”→“多排工具”→“制作多排表”命令，打开程序手中对话框（图22），在此输入需要制作的多排表的行/列数即可。

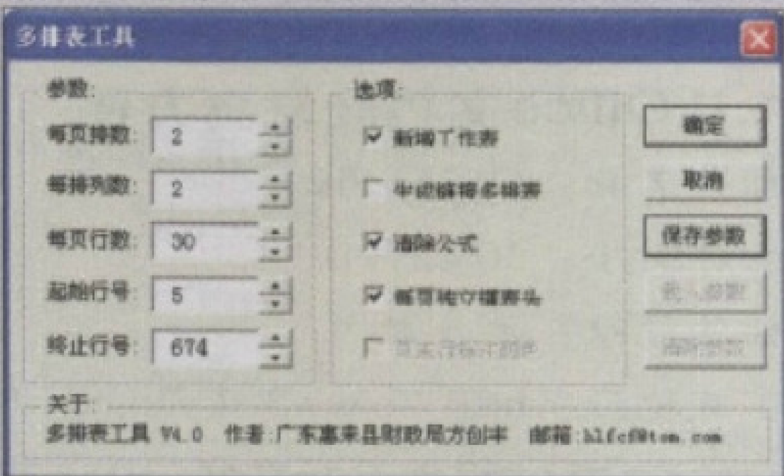


图22

三、PowerPoint插件

1.给幻灯片插上3D的翅膀

插件名称：Power Plugs

插件大小：28 652kB

插件授权：共享软件

下载地址：http://www3.skycn.com/soft/12385.html

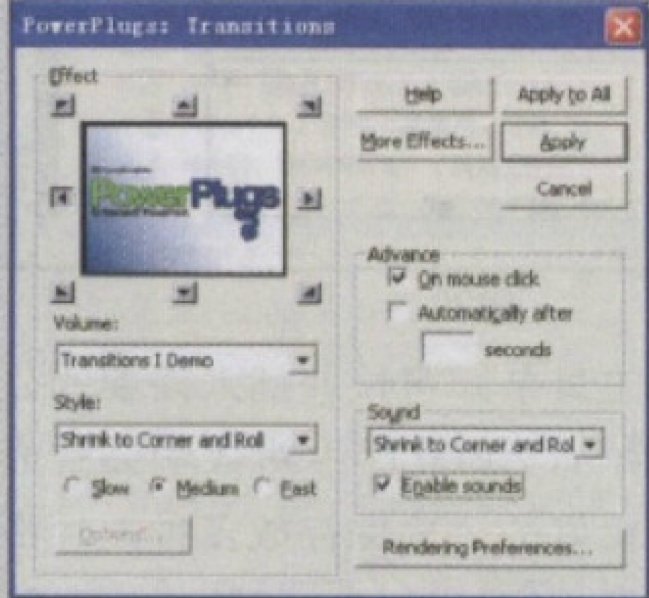


图23

经常利用PowerPoint制作课件，总想给课件添加上一些特殊效果，如3D转场特效等，可借助“Power Plugs:Transitions”插件实现。该程序提供了丰富的3D转场效果和音乐效果，并且提供了强大的自定义功能，用户可自定义转场效果的运动方向和声音文件。此外程序还提供了AVI格式转换功能。是制作演示文稿不开多得的插件（图23）。

程序安装后，在开始程序中启动“Power Plugs InterFace”，在插件界面单击“Add Power Point”按钮即可将该插件导入到PowerPoint中，添加后此按钮变成灰色，随后单击“OK”。以后启动PowerPoint时，程序会自动将其加载。

2.Flash文件轻松播放

插件名称：Swiff Point Player

插件大小：704kB

插件授权：免费插件

下载地址：http://www.globfx.com/downloads/swfpoint/

PowerPoint程序始终和Flash文件不能很好地兼容，这给制作演示文稿时插入和播放Flash文件带来困难。最近找到一款名为Swiff Point Player的插件，安装后在PowerPoint的插入项中多出一个“Swiff Point Player”命令，单击该命令弹出“插入SWF”对话框，选中需要的Flash文件，单击“Insert”按钮，即可将Flash动画导入到PowerPoint演示文稿中（图24），在该文稿中切换到放映模式就可以播放Flash文件。

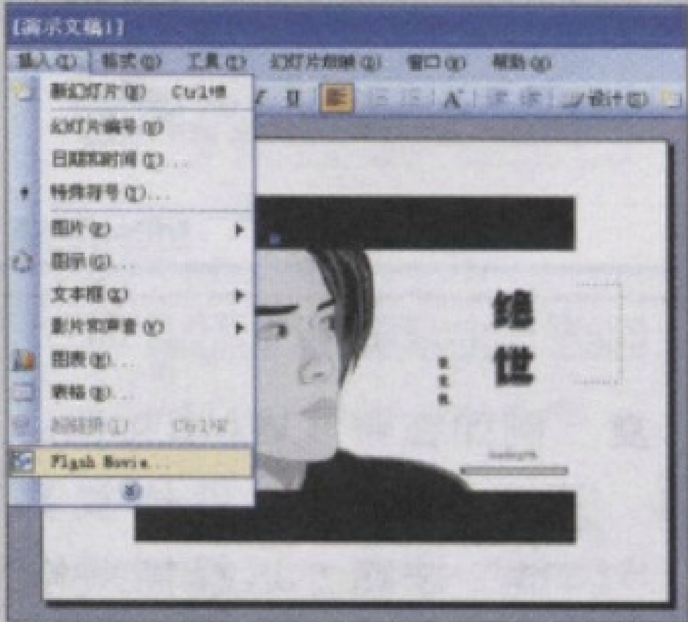


图24

3.将演示文稿转成PDF文件

插件名称：Convert PPT to PDF For PowerPoint

插件大小：6643kB

插件授权：共享插件

下载地址：http://www.newhua.com/soft/24130.htm

现在很多用户为了宣传自己的产品，都将自己的文稿等制作成PDF文件，方便交流和网络下载，可是制作PDF文件并没有那么简单，需要进行各方面的设置，设置不好还会出现格式和显示效果上的问题。如果安装了Convert PPT to PDF，可以快速将当前打开的演示文稿转换为PDF文件，不需任何操作，非常方便。

ConvertPPT to PDF安装后，在PowerPoint界面中多出一个Convert PPT to PDF工具条（图25），转换PDF文件时首先打开需要转换的演示文稿，随后单击“Save as PDF”即可快速转换。单击“PDF Option”按钮，还可以对PDF文件的字体、格式进行设置。P

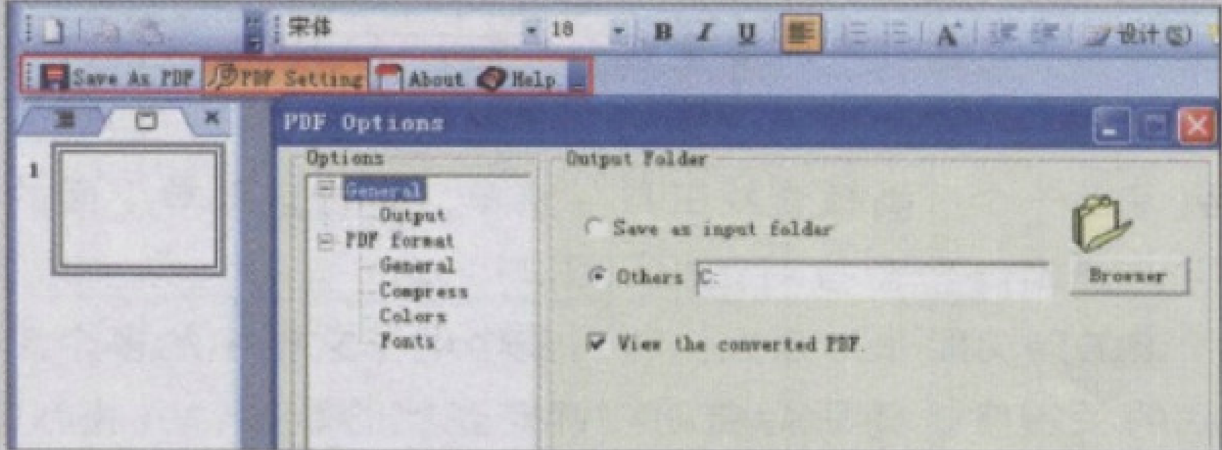


图25

植树造林
——绿色软件制作

■广东 GZ

当操作系统崩溃时，最大的烦恼并不是重装操作系统，而是原来系统上数以百计的软件和游戏。重新安装所有的软件和游戏，并将它们设置为用户的原来习惯，将是漫长而痛苦的过程。重装系统而不重装软件的唯一解决办法，是尽量将软件制作为绿色软件，如此重装系统后即可省时省力。

"绿化"准备

虽然理论上只要了解软件的安装过程就能够"绿化"，但并不是所有软件都一定适合绿化。某些软件与系统结合得过于紧密，例如微软自己的许多软件，绿化工作是极其困难的，还不如重新安装。软件是否适合绿化并没有固定的规律和原则，也不能根据软件体积的大小、软件功能的复杂度或安装方式等判断，例如暴雪公司的游戏体积都不小，但都是绿色的；Adobe的Photoshop功能非常复杂，但绿化起来也很容易；Emeditor安装程序其实就是个压缩包，绿化却很麻烦。只有经过绿化经验的累积，以及各种手段的反复试探，才能顺利判断一个软件绿化的可行性。

绿色软件

要进行相应的绿化工作，首先必须理解到底什么样的软件是绿色软件。事实上很难对绿色软件下一个精确的定义，大多数人的理解是"无需安装，无需设置，可拷贝或解压到任意位置均可正常使用的软件"。而通常意义上的绿色软件就是指免安装能正常执行的软件——即使它某种程度上需要操作注册表或外部文件。如果软件本来必须要调用文件夹外部的动态链接库文件或注册表信息，那么用户就要想办法解决软件的这个调用需求，整个解决的过程也就是软件的绿化工作。其基本的思路就是找到软件执行所调用的外部文件和注册表信息，并且将它们集成到软件安装文件夹中，并将软件调用指向安装文件夹内部。

绿化前必须准备必要的辅助工具软件和测试环境。首先需要一个全新干净的操作系统环境，才能正确获取软件安装信息，完成软件绿化的测试，而众多解决方案中无疑使用虚拟机最方便（以下以VMware为例），而且虚拟硬盘至少要分成3个分区。接着安装下列工具软件：获取软件安装后的相关注册表增添信息，使用注册表快照工具"RegSnap"（http://download.pchome.net/system/treak/10335.html）；获取软件安装后的文件增添信息，需要文件快照工具"Uninstall Manager"（http://download.pchome.net/system/uninstall/18440.html）；导出软件注册表内容的工具"Registry Workshop"（http://www.superdown.com/soft/17714.htm）。点击虚拟机软件工具栏上的"快照"按钮将虚拟环境备份。

牛刀小试——绿化Windows优化大师

许多软件的安装程序其实就是格式不一的自解压数据压缩包，其安装工作完全由自身完成。因此对于这类软件大可尝试使用各种解压缩软件直接解开软件的压缩包，如果能成功，那么软件多半属于绿色软件（也有少数例外），即软件的安装基本只是复制程序文件到用户指定的安装文件夹。把压缩包中的文件直接解压到目标路径，然后测试软件的功能是否正常，如果软件功能使用正常，那么绿化工作就基本完成，如果使用不正常，那么再考虑换别的方法。下面以在虚拟机中绿化"Windows优化大师"为例。

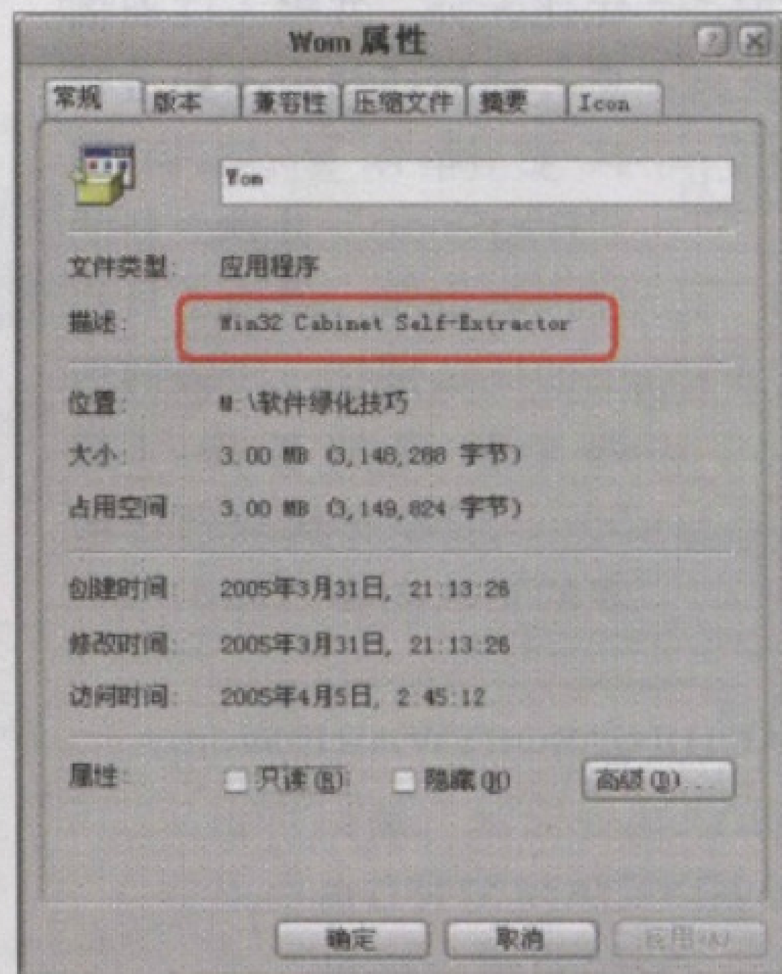


图1

使用鼠标右键点击"Windows优化大师"安装程序WOM.exe，并

在弹出菜单上选择“属性”，在文件属性的常规面板上可以看到安装程序描述为“Win32 Cabinet Self-Extractor”（图1），说明安装程序使用的是微软“IExpress”技术程序包。使用Winrar将WOM.exe解压为WOM文件夹，将文件夹复制到VMware系统中，点击启动文件夹中主程序Womcc.exe，测试各部分功能完全正常，这个WOM文件夹也就是绿色化后的“Windows优化大师”。不过此时绿化工作并没有结束，注意这个“Windows优化大师”虽然通过任意拷贝即可使用，但要使用完整的软件功能，至少要输入一次注册信息（图2），显然目前这个软件还不足够绿色。通常软件的注册信息会保留在系统注册表中，因此可尝试将注册信息导出。

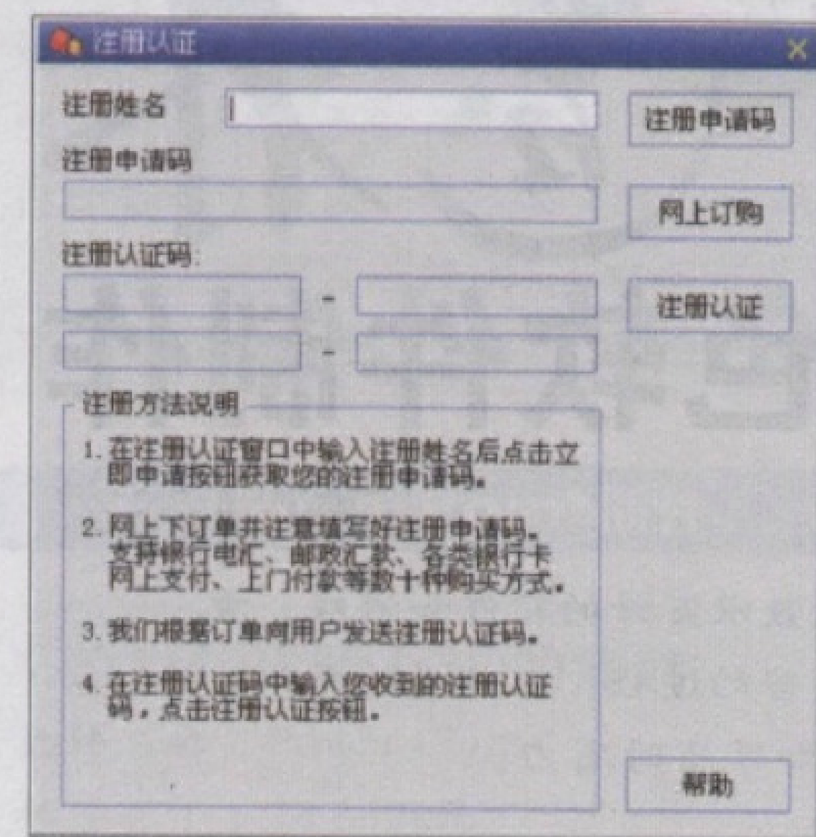


图2

启动“Windows优化大师”，先不要进行注册或其他任何操作。启动注册表快照工具“RegSnap”，点击工具栏“新建”按钮制作快照，在对话框中选择“仅注册表”，并添加名字如“WOM no Regist”（图3）。当注册表快照制作完毕（图4），切换到“Windows优化大师”并输入注册信息，注册成功后不要进行其它操作。切换到“RegSnap”并建立新的注册表快照，点击工具栏上的比较按钮，比较前后两个快照的差异（图5），很容易就找到注册表的更改内容（图6）：

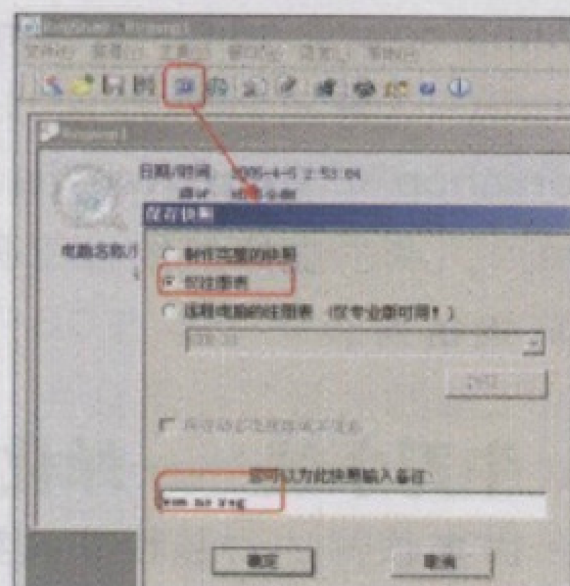


图3

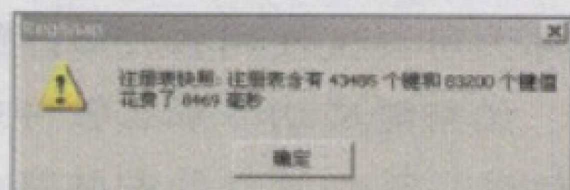


图4

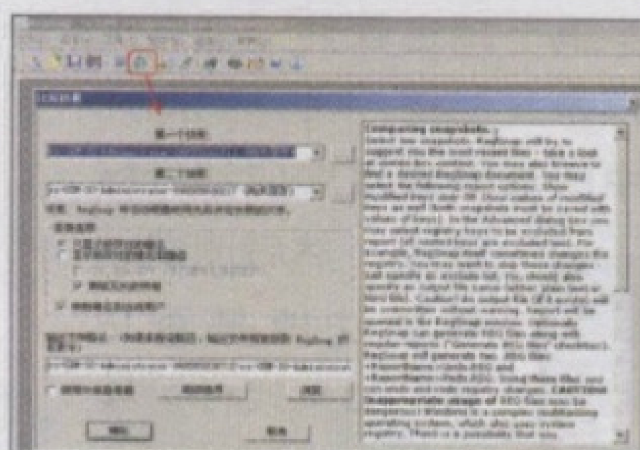


图5

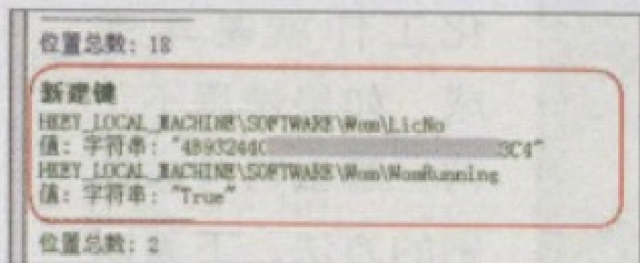


图6

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Wom]
"Register"="gzm33"
"LicNo"="4B93244014D***********"

启动注册表编辑器查找并导出内容为“WOM.reg”文件，并放置在WOM文件夹中，如此每次重装系统后只要简单点击导入WOM.reg，即可注册软件。此时软件对于自身使用已经足够绿色，如果要备份此软件，还要使用WinRAR将文件夹打包。记住在常规面板上勾选“创建自解压格式压缩文件”（图7），切换到高级面板点击“自解压选项”按钮（图8），在弹出对话框常规面板中解压后的运行框内输入“regedit /s WOM.reg”（图9），如此打包的软件自解压以后即是全功能的注册版本，比原来的文件夹拷贝更为绿色便捷。

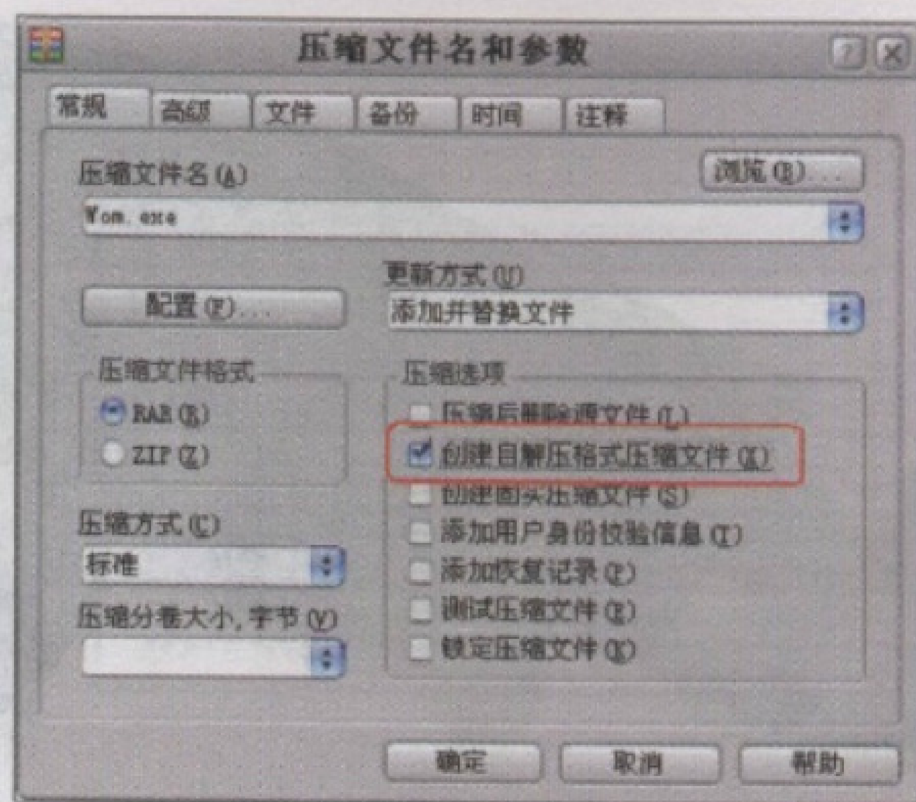


图7

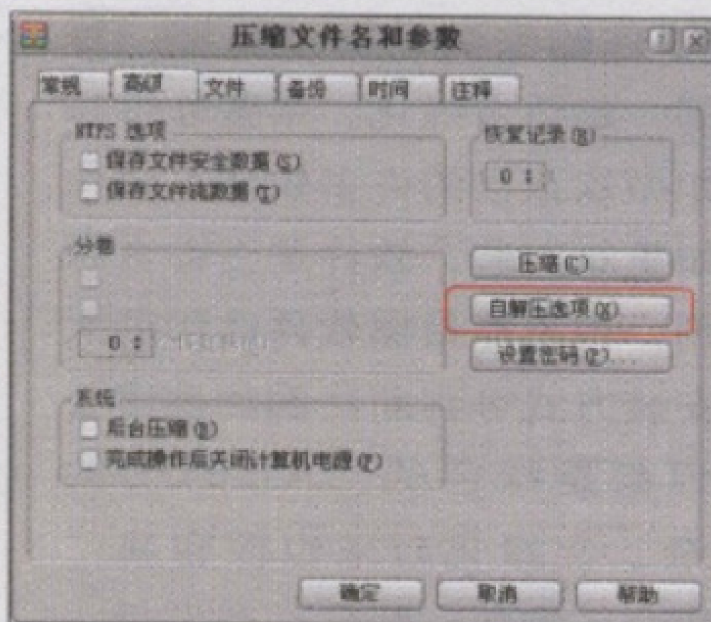


图8

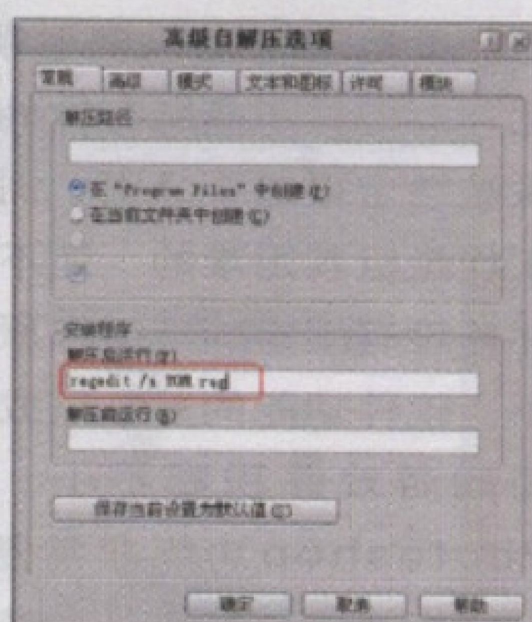


图9

处理DLL文件也很简单

只要软件执行不需要调用安装文件夹外部文件（通常就是DLL文件），通常就能使用注册表备份法绿化成功，不过某些时候注册表备份也不能解决某些特殊问题。例如网络上广为流传使用“Windows优化大师”绿化FlashGet，就是一个典型的错误例子。

这个方法的思路是利用“Windows优化大师”的智能分析功能，找到软件关联的所有文件和注册表信息，将它们提取到同一文件夹即实现软件完全绿化，整个思路和上文的注册表备份法其实是一致的，不过这个方法在实际处理结果上会出现很多错误。所有备份的文件都被放置在同一文件夹中，软件原来的子文件夹结构完全被破坏。最重要的是，这个所谓“绿色”的FlashGet必须拷贝到硬盘原对应分区才能正常执行。不用说肯定是注册表备份FlashGet.reg文件中含有“D:\FlashGet”的绝对路径信息。

打开FlashGet.reg并查找含有绝对路径“D:\FlashGet”的注册键，排除一些无关紧要可删除的注册键后，发现其中两个链接库文件“fgiebar.dll”和“Jccatch.dll”的注册值中包含“D:\FlashGet”路径

关于DLL文件

DLL是Dynamic Link Library的缩写，DLL文件即动态链接库文件，同样是一种可执行文件，它允许程序共享执行特殊任务所必需的代码和其他资源。在Windows系统架构中，许多公司开发的应用程序并不是一个完整的可执行文件，它们会将某些功能分割成一些相对独立的动态链接库文件，放置于操作系统之中，一般是“Windows\System32”目录下。这样做的好处是当公司别的软件产品安装后，同样也可以通过调用这些DLL文件实现某些功能，而不用每个应用程序都写入同样的功能代码。

当一个应用程序调用标准的DLL文件时，通常会优先在“Windows\System32”、“Windows”等操作系统文件夹下查找，然后是软件安装时建立的指定存放文件夹，如果在上述文件夹中找不到需要的DLL文件，程序会转而搜索自身执行文件夹，这也就是制作绿色软件时能将DLL文件顺利迁移到主程序内部文件夹的制作原理。还有一种特殊的DLL文件被称作自注册COM组件，程序调用它并不是固定搜索某个目录，而是去注册表搜索其注册值，从注册值得到其最终存放路径，也就是说这类DLL文件可存放在硬盘上任一目录，但要顺利启用它必须先注册以获得其路径。

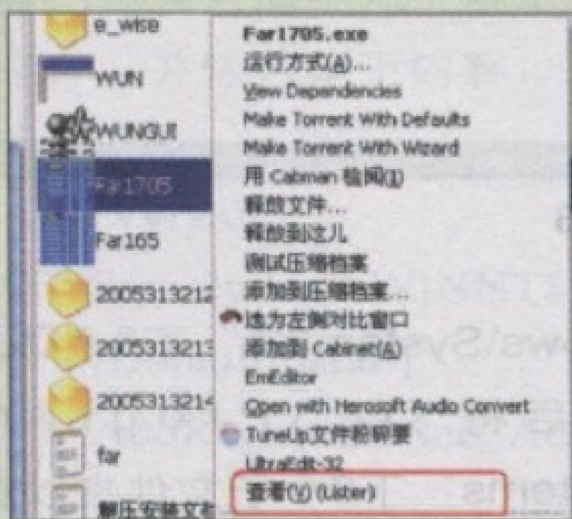


图11

如何快速判断一个应用程序需要调用那些DLL文件？如何判断一个DLL文件是否为自注册COM组件呢？只要使用Total Commander 6即可。在Total Commander中使用鼠标右键点击应用程序，选择Total Commander内置功能菜单“查看（V）（Lister）”（图11），在弹出对话框中切换到“Dll Dependency”面板，这里清楚地显示了此应用程序启动时需要调用的所有DLL文件（图12），以及这些文件在系统中存放的位置，而带有红色惊叹号表示此DLL文件可能缺失。而如果查看的是DLL文件，那么在弹出对话框中切换到“Imports/Exports”面板，如果DLL文件中含有“DllGetClassObject、DllCanUnloadNow、DllRegisterServer、DllUnregisterServer”这4个函数，那么这个DLL文件就是一个自注册COM组件（图13）。

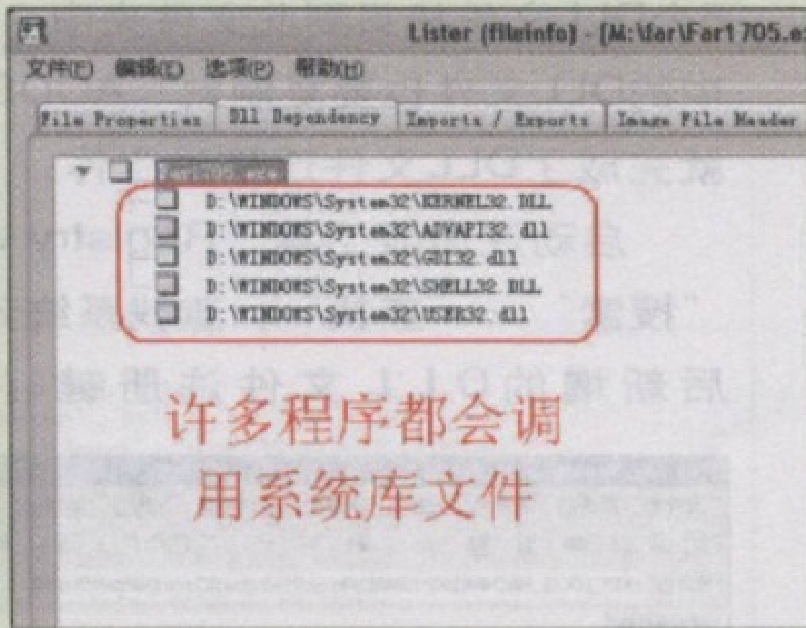


图12

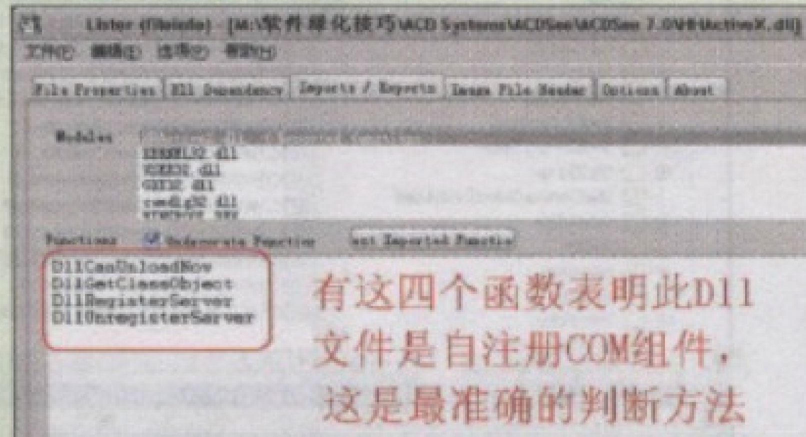


图13

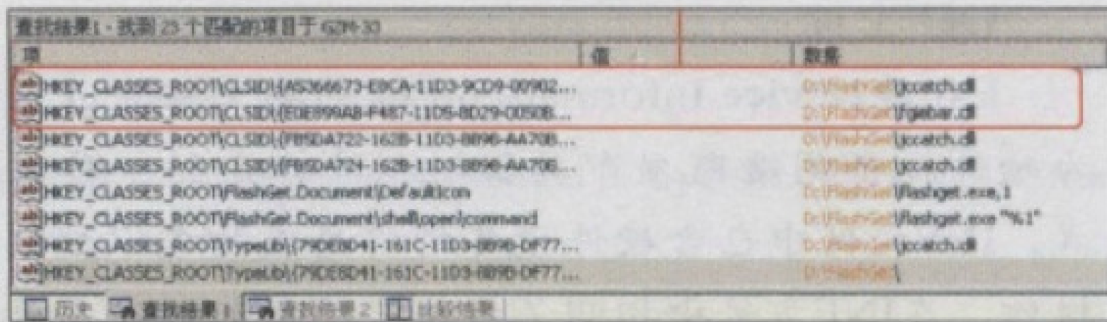


图10

（图10）。从这两个库文件的注册键（位于HKEY_CLASSES_ROOT下）很容易就能判断，位于FlashGet文件夹下的这两个DLL文件并不是普通的标准库文件，而是自注册的COM组件，显然正是它们控制了IE浏览器的右键菜单。因此删除所有FlashGet.reg文件中绝对路径信息，编写一个安装批处理文件install.bat放置到FlashGet文件夹下，其内容如下：

```
Regedit FlashGet.reg /s;导入注册表
regsvr32 Jccatch.dll /s;注册COM组件
regsvr32 fgiebar.dll /s ;注册COM组件
```

如此拷贝FlashGet文件夹到硬盘分区后，只要点击执行install.bat，即可恢复软件原有用户设置和软件功能，当然IE浏览器中鼠标的右键菜单FlashGet选项也完全正常。这才是正确完整的绿色FlashGet，将其打包为自解压包，自解压启动Install.bat即可。这个例子简单说明了如何处理不同的DLL文件，对于普通标准链接库文件，绿化的工作只要将其从系统文件夹中转移到软件安装文件夹，而对于自注册的COM组件则不仅需要如此，还必须进行自注册处理。

完整实战——绿化ACDSee 7.0

如何解决注册表备份Reg文件中的静态路径问题？答案是将Reg文件转写为INF文件，在INF文件中可使用变量操纵路径，从而可以跟踪安装程序所需要的路径变化。下面就以一个相对复杂的例子，ACDSee 7.0的绿化来实战演示，整个绿化工作包含了注册表文件的查找备份、DLL文件的迁移和处理，Reg文件转换INF文件等全部完整操作。

启动文件快照工具“Uninstall Manager”，在硬盘分区监视栏里选择系统分区C，接着点击工具栏上的“新建快照”按钮（图14）对系统分区

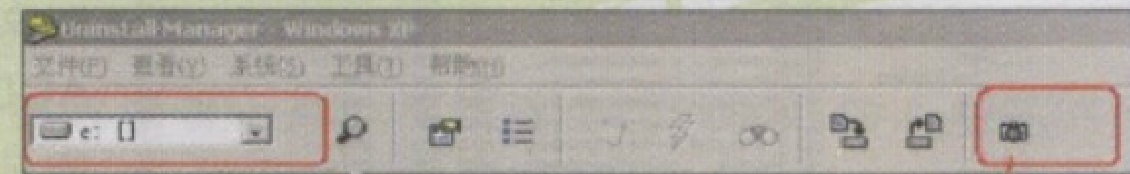


图14

进行快照。然后安装ACDSee 7.0到VMware系统的硬盘D分区的ACD Systems文件夹中，注意，为了更轻松完成绿化，在安装过程中一定要选择“Custom”模式，并只选择安装ACDSee看图主

INF文件

INF是Device Information File的英文缩写，是微软为硬件设备制造商发布其驱动程序推出的一种文件格式，INF文件中包含硬件设备的信息或脚本以控制硬件操作。在INF文件中指明了硬件驱动该如何安装到系统中，源文件在哪里、安装到哪个文件夹中、怎样在注册表中加入自身相关信息等。通常用户在硬件设备所需的驱动程序，都是通过指定INF文件来完成安装。而在其他情况下，在INF文件上点击鼠标右键，然后选择“安装”（图15），同样能顺利安装INF中指定的应用程序等各种内容。对于软件绿化工作来说，也可单纯利用其导入注册表信息的功能，由于其可使用变量，因此可以解决许多注册表文件不能解决的问题。

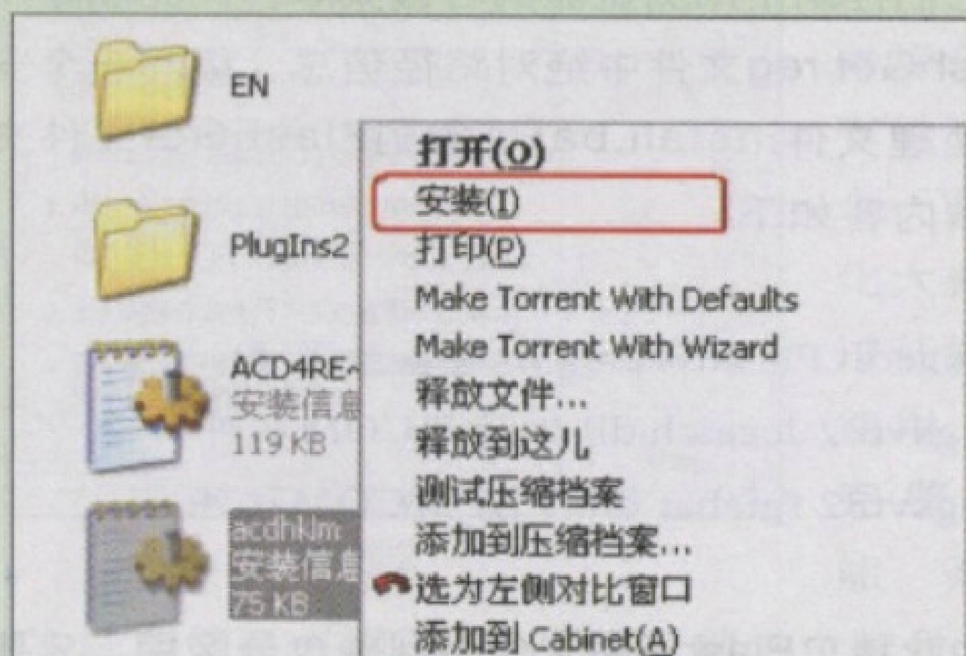


图15

程序和图像插件（图16）。接着切换到“Uninstall Manager”主界面，点击工具栏上的新增文件按钮，软件即扫描出ACDSee安装后在系统分区增加的文件（图17），可以发现除去一些快捷方式和安装临时文件，ACDSee安装主要是在系统文件夹“C:\Program Files\CommonFiles\”中增加了一个ACD Systems子文件夹，以及在系统文件夹“C:\Windows\System32\”中增加了6个动态链接库软件。选择“文件”→“导出到文件”，将新增文件记录导出到硬盘的ACDSeeAdd.txt文件。

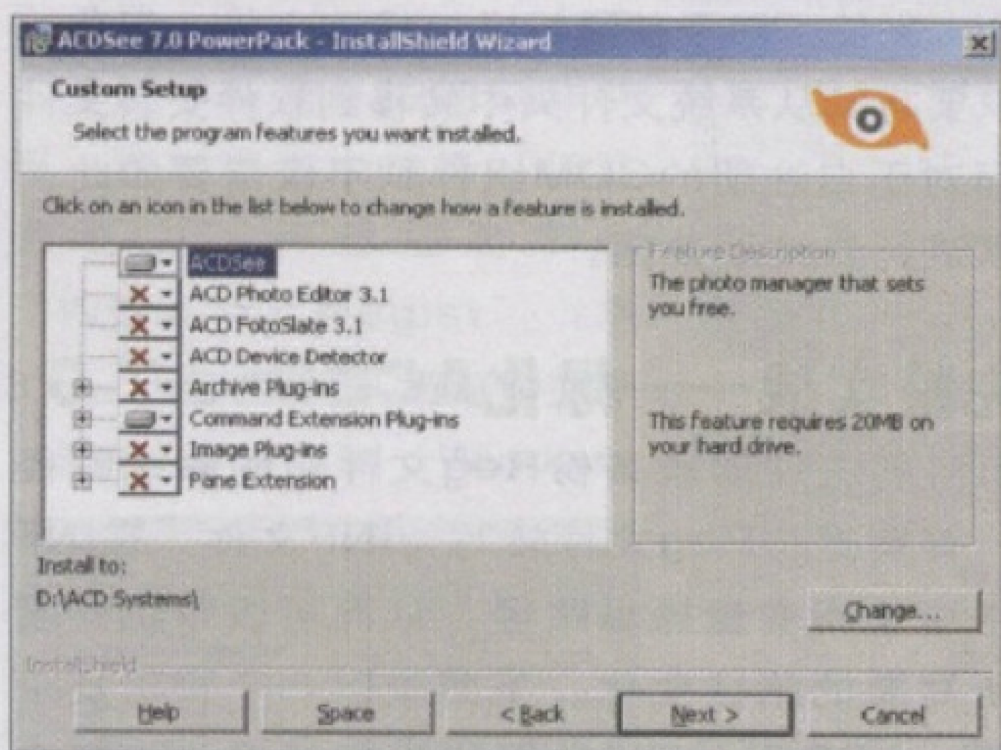


图16

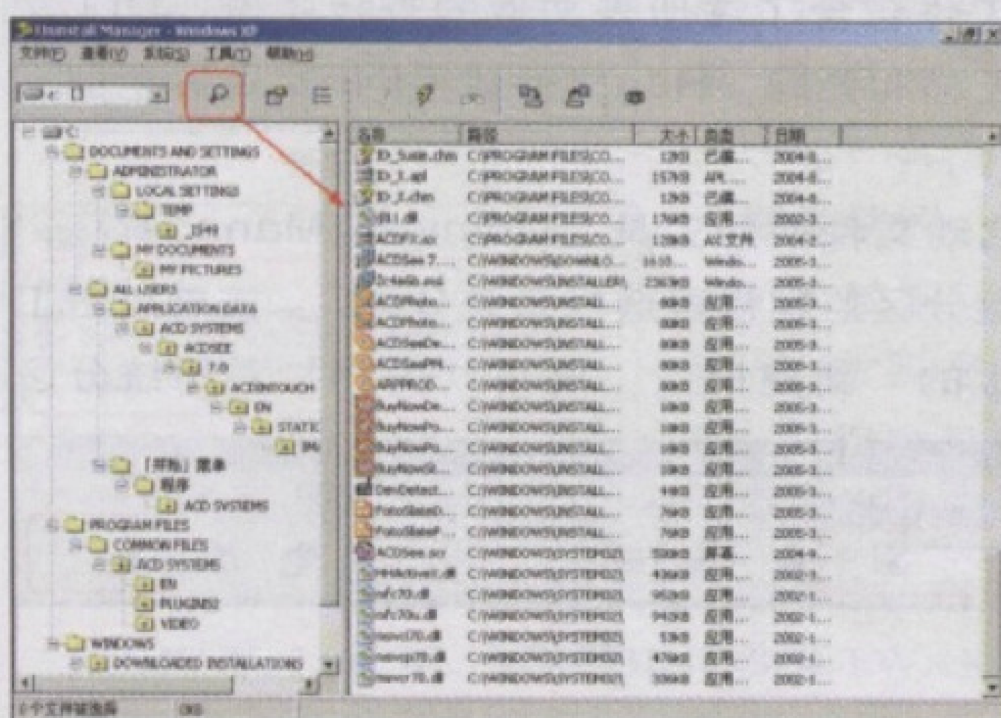


图17

启动ACDSee并按照用户习惯进行必要的设置，一定要将“图像数据库”的位置调整到安装文件夹“D:\ACDSystems\ACDSee\7.0”下新建的“datebase”文件夹。完成软件设置后关闭ACDSee，将安装文件夹中的“7.0”文件夹复制到物理机，将文件夹改名为“ACDSee”；使用Total Commander查看ACDSee.exe主程序执行所需要的全部DLL文件，以及文件夹中目前缺少的DLL文件（图18）；对照上面ACDSeeAdd.txt文件

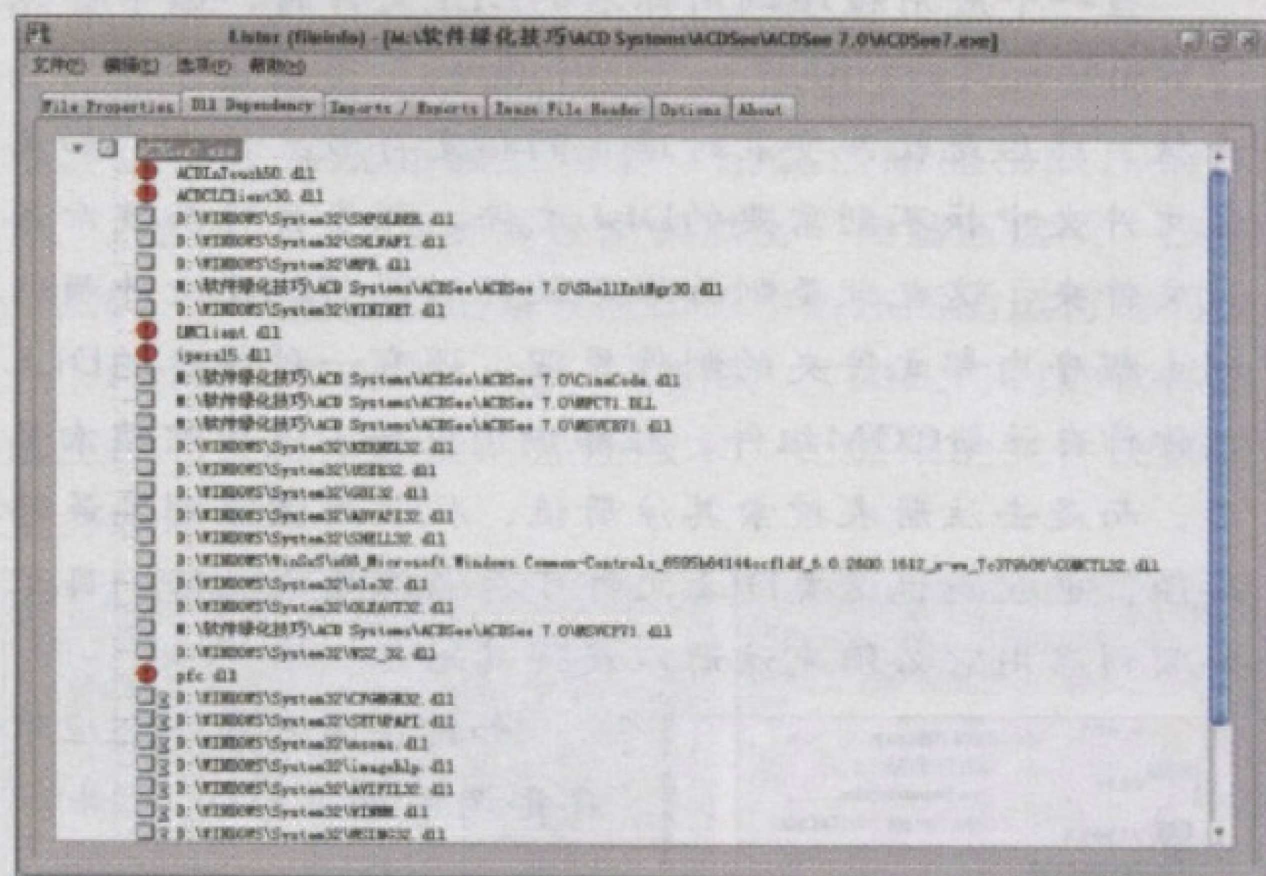


图18

中的记录，继续将“C:\Windows\System32\”下6个DLL文件拷贝到此文件夹；然后将“C:\Program Files\CommonFiles\ACDSystems”下3个子文件夹以及6个DLL文件拷贝到此文件夹中，注意其子文件夹“EN”中的DLL文件也要复制到“ACDSee”文件夹中。到这里就完成了DLL文件迁移的工作。

启动注册表工具“Registry Workshop”，点击菜单“搜索”→“查找”，查找系统分区中所有ACDSee安装后新增的DLL文件注册键（图19），包括“C:

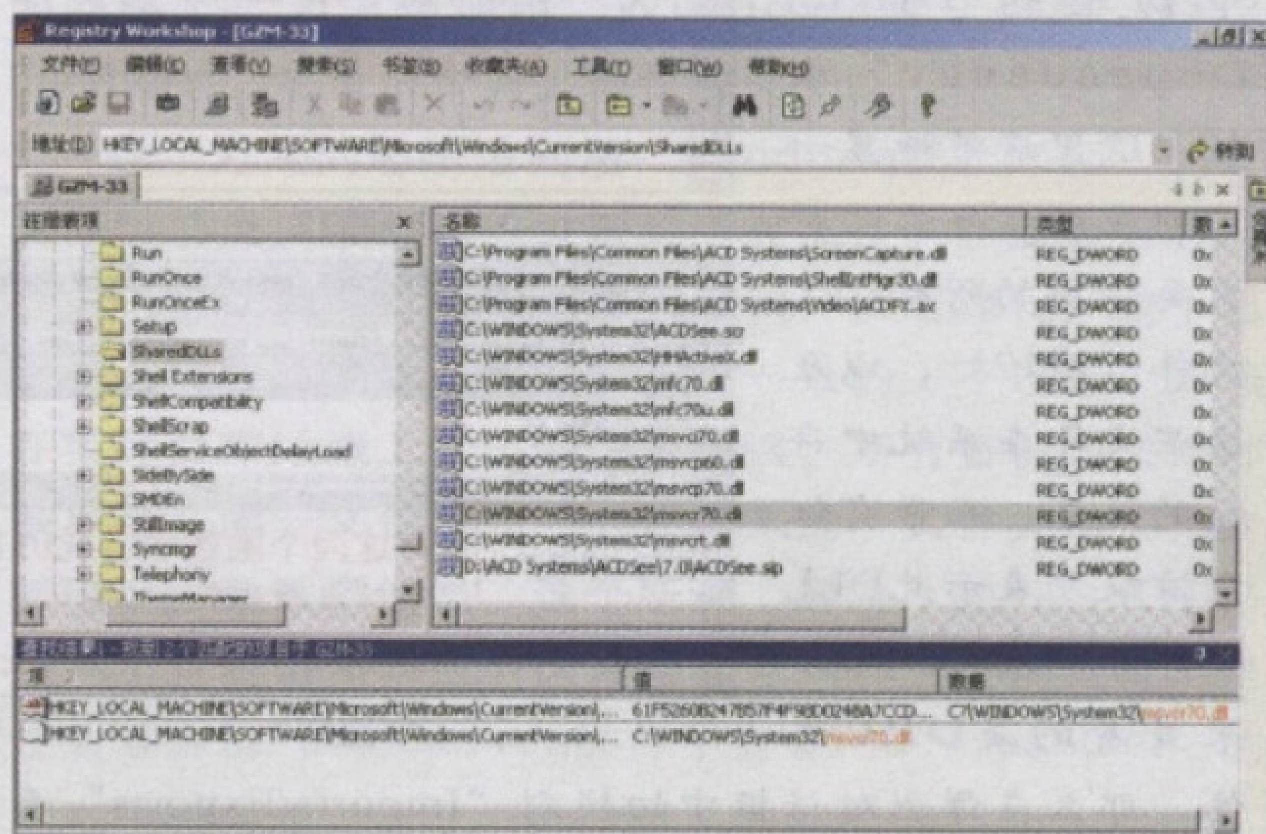


图19

\Windows\System32\”及“C:\Program Files\CommonFiles\ACDSystems”文件夹。从注册键名可以判断出HHActiveX.dll属于自注册的COM组件，而其

它DLL文件都是普通的标准链接库文件。继续在注册表里搜索，查找内容为“ACDSee”，并设置为只搜索注册项（图20）。“Registry Workshop”会将所有关于ACDSee的注册项一次搜索出来，大约70项左右，通过双击这些项目可以方便的跳转查看其内容。发现除了文件关联的注册表项外只有“HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\ACDSystems”以及“HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\ACDSystems”，只要将这两项导出为注册表文件ACDSee.reg即可。

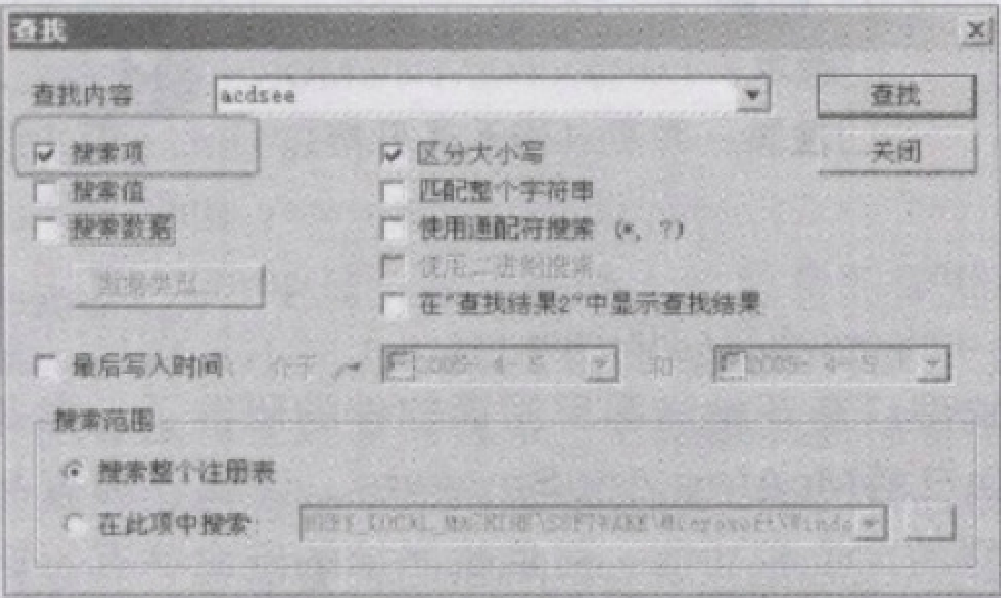
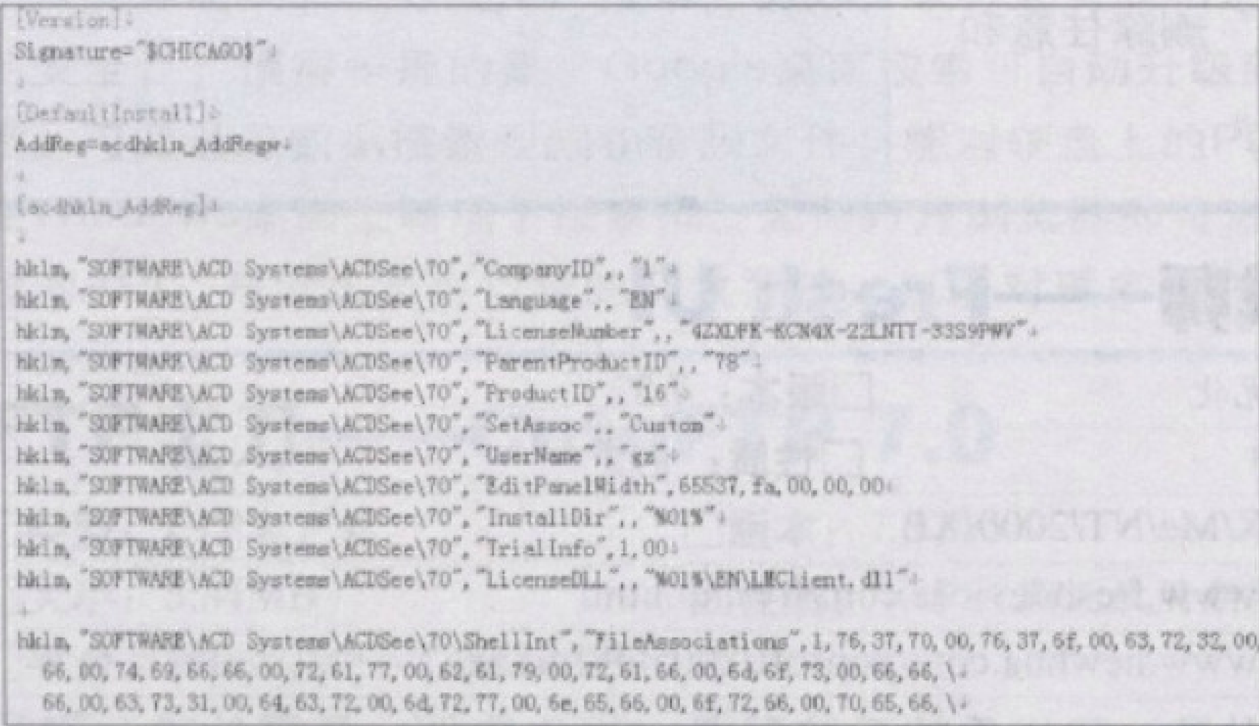


图20

接下来应该将ACDSee.reg转换为ACDSee.inf，并将其中的绝对路径修改为动态变量路径，由于其代码过多，这里只演示几个基本的例句，首先建立ACDSee.inf文件，并输入以下内容。

```
[Version]
Signature="$WINNT$"
[DefaultInstall]
AddReg=ACDSee_AddReg

[ACDSee_AddReg]
```



```
[Version]
Signature="$CHICAGO$"

[DefaultInstall]
AddReg=acdhklm_AddReg

[acdhklm_AddReg]

hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","CompanyID",,"1"
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","Language",,"EN"
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","LicenseNumber",,"4ZXDFK-KCN4X-22LNTT-33S9PWV"
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","ParentProductID",,"78"
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","ProductID",,"16"
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","SetAssoc",,"Custom"
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","UserName",,"gx"
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","EditPanelWidth",65537,fa,00,00,00
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","InstallDir",,"%01%"
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","TrialInfo",1,00
hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70","LicenseDLL",,"%01%\EN\LMClient.dll"

hklm,"SOFTWARE\ACD Systems\ACDSee\70\ShellInt","FileAssociations",1,76,37,70,00,76,37,6f,00,63,72,32,00,
  66,00,74,69,66,66,00,72,61,77,00,62,61,79,00,72,61,66,00,6d,6f,73,00,66,66,\
  66,00,63,73,31,00,64,63,72,00,6d,72,77,00,6e,65,66,00,6f,72,66,00,70,65,66,\
```

图21

每个小节之间最好空一行，[ACDSee_AddReg]小节下即是ACDSee.reg的转换内容（图21），例如以下这个注册项：

```
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\ACDSystems\ACDSee\70]
"LicenseNumber"="4ZXDFK-KCN4X-******-*******"
"EditPanelWidth"=dword:000000fa
"InstallDir"="D:\\ACDSystems\\ACDSee\\7.0\\"
"LicenseDLL"="C:\\ProgramFiles\\CommonFiles\\ACDSystems\\EN\\LMClient.dll"
```

转换为INF文件后的正确内容应该为：

```
HKLM,"SOFTWARE\ACDSystems\ACDSee\70","LicenseNumber",0,"4ZXDFK-KCN4X-******-*******"
HKLM,"SOFTWARE\ACDSystems\ACDSee\70","EditPanelWidth",65537,fa,00,00,00
HKLM,"SOFTWARE\ACDSystems\ACDSee\70","InstallDir",0,"%01%"
HKLM,"SOFTWARE\ACDSystems\ACDSee\70","LicenseDLL",0,"%01%\EN\LMClient.dll"
```

这里有几个基本的转换规则，首先是将原来的[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\ACDSystems\ACDSee\70]注册项，转换为“HKLM,"SOFTWARE\ACDSystems\ACDSee\70"”；然后去除原注册值的“=”号，取而代之的是表示注册值数据类型的符号，其中字符串值（REG_SZ）使用数字0表示，dword值（REG_DWORD）使用数字“65537”表示，而二进制值（REG_BINARY）使用数字1表示；最后将所有注册值的绝对路径一律修改为“%01%”，具体修改的规律由上文复制迁移的ACDSee文件夹结构决定，并将原来路径中的符号“\\”转化为符号“\”。只要遵循这3个规则，就可以顺利将ACDSee.reg转换为ACDSee.inf。

最后将转化好的ACDSee.inf拷贝到迁移文件夹ACDSee中，并编写一个安装批处理文件install.bat放置到文件夹下，其内容如下：

```
RUNDLL32.EXE SETUPAPI.DLL,InstallHinfSection DefaultInstall 128 .\ACDSee.inf；安装INF文件
regsvr32 HHActiveX.dll /s ；注册COM组件
```

点击虚拟机VMware工具栏上恢复按钮，恢复到之前的快照状态，从物理机上拷贝迁移文件夹ACDSee到虚拟机的硬盘E分区（与原来安装分区不同），点击执行文件夹内的install.bat，执行ACDSee主程序测试一切软件功能正常，用户的原有习惯设置也全部保留了，至此ACDSee软件绿化成功，将其打包为自解压包，设置自解压启动Install.bat即可。

提醒读者一点，尽管绿色软件都会输入相关的注册表信息，但随时也可以方便删除这些输入信息，只要将原来INF文件的[AddReg]小节修改为[DelReg]并存为UNACDSee.inf，安装其即可删除所有原导入注册表信息，再反注册COM组件。当然用户也可在所有绿色文件夹中建立一个Uninstall.bat来完成相应卸载工作。P

工具快报

最近和朋友讨论系统维护方面的心得，听到不少关于微软操作系统和软件漏洞的抱怨，颇替“可怜”的微软感到不平。其实微软在安全方面做得还算比较称职，每个月都会发布各种补丁提供用户下载。就拿造成巨大危害的“冲击波”和“震荡波”病毒来说吧，微软其实在几个月前就提供了漏洞补丁，只是用户没有及时更新。很多人批评微软的补丁太多，开发的操作系统和软件漏洞百出。其实不应过多地把责任推给微软，系统维护很简单，每天打开Windows Update（或者打开自动更新功能），经常进行软件升级和杀毒软件、防火墙的更新就可以了。防患于未然总比坐以待毙好。

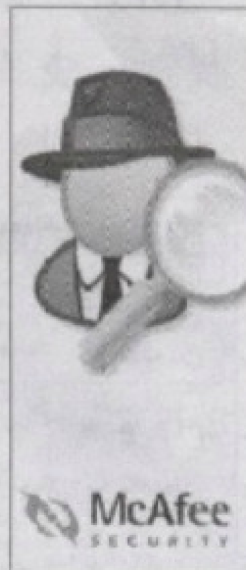
（软件推荐信箱：xink@vip.sina.com）

■河北 李岩

本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。

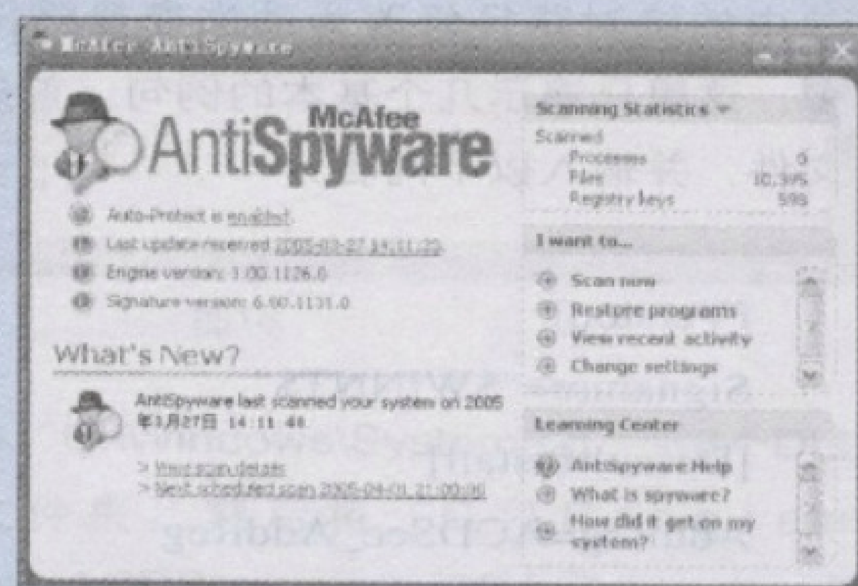


间谍软件清理利器——McAfee AntiSpyware



□类型：安全工具 □版本：1.0
□大小：6.85MB □性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/Me/2000/XP
□主页：http://www.mcafee.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200509/mas.exe

现在越来越多的安全软件厂商开始注重反间谍软件的研发了，大名鼎鼎的McAfee也推出了自己的McAfee AntiSpyware。该软件拥有与Microsoft AntiSpyware同样的定位和功能，可监视系统的安全状况，快速检测并安全清除恶意程序，如一些盗取身份信息、窃取密码和在上网时监视用户活动的后门程序。另外，McAfee AntiSpyware还能阻止讨厌的广告程序。McAfee AntiSpyware采用先进的“自动保护”技术，可在恶意程序试图安装和执行时发出警告；多重扫描允许用户按自己的需要进行彻底或定制的扫描，默认设置是执行完全系统扫描；具备方便的自动升级功能，可提示用户下载和安装升级，抵御最新恶意软件的攻击；完善的检测数据库提供彻底的广告软件、间谍软件和密码窃取软件资料；软件的反安装功能非常灵活，可让用户选择使用程序的卸载程序（如果可用）或McAfee AntiSpyware的删除技术，删除恶意程序的所有痕迹；智能分析和清除所有同间谍软件关联的内容和文件，允许用户“一键”删除任意和所有关联文件。

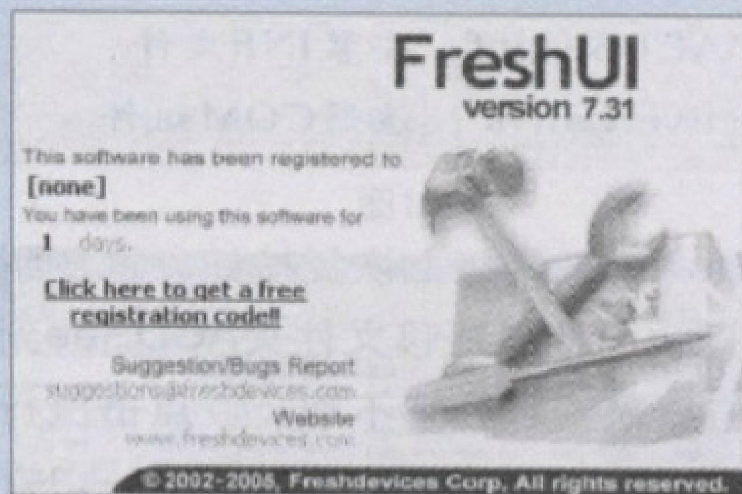


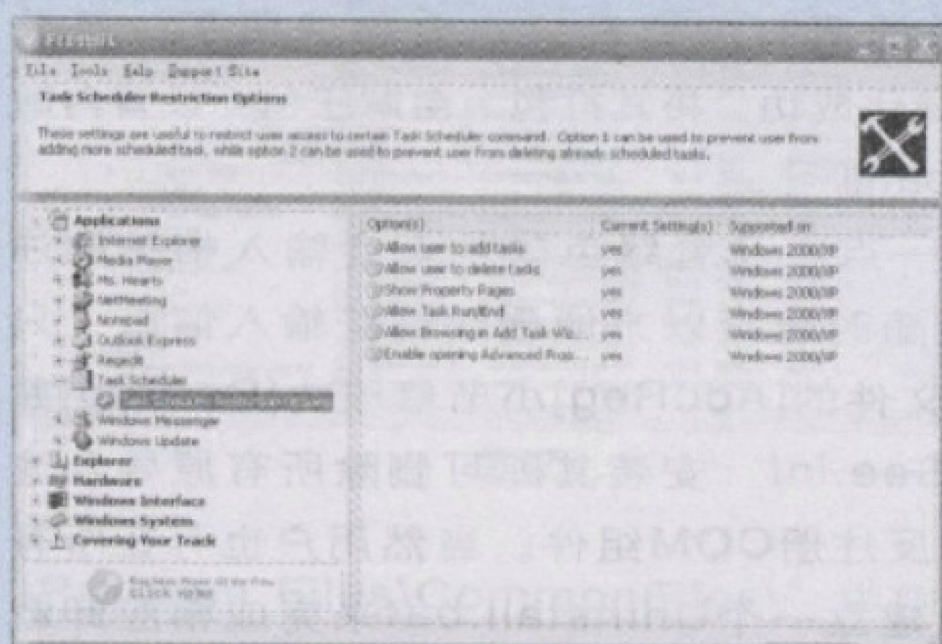
智能分析和清除间谍软件及关联的内容

系统机械师——Fresh UI

□类型：系统优化 □版本：7.32
□大小：823kB □性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.freshdevices.com/freshui.html
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200509/frui.exe

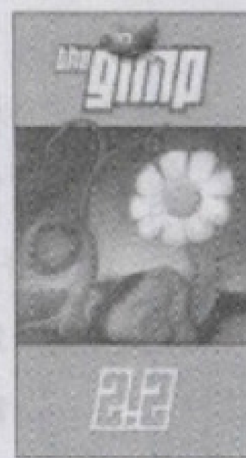
Fresh UI是一款优秀的系统配置、优化软件，是国外著名网站PCWorld每周软件下载TOP 10的常客，其实力可见一斑。软件提供了数百种Windows的隐藏设置选项，同时还能让用户做到“明明白白”优化系统。经常安装Windows系统的朋友都知道，即使是刚装好的电脑在性能上也不见得会很高，主要的原因在于系统设置，这对大多数人来讲是件相当困难的事，而Fresh UI的出现正好可以解决这一问题。利用Fresh UI可进行定制Windows用户界面、优化系统设置、优化硬件性能、定制Windows应用程序设置、通过策略控制用户环境等操作。该软件功能强大，界面简洁明快，操作简单，每项功能操作都有简要的引导说明，为用户提供操作指导。用户可尝试体验Fresh UI带来的方便，让你的Windows跑起来更顺畅！





明明白白优化系统

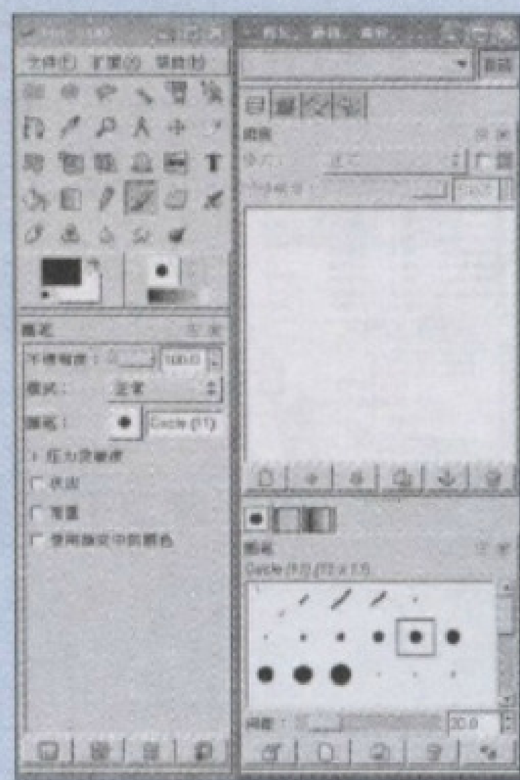
图像处理好帮手——The Gimp



□类型：图像处理　□版本：2.2
□大小：7MB　□性质：免费
□平台：Win9X/Me/NT/2000/XP
□主页：http://gimp-win.sourceforge.net
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200509/gimp.zip

The Gimp是一款功能强大的免费图像处理软件，内含大多数所有图像处理所需的功能，虽然大小只有7MB，但比起其他同类商业软件来一点也不逊色。The Gimp得到了众多图像编辑爱好者的喜爱，它提供了各种图像处理工具、滤镜，还具备众多功能模块，方便用户进行各种复杂的编辑处理工作。The Gimp本来是在Linux操作系统中颇有名气的工具软件，曾被誉为Linux中的Photoshop，近来它推出了For Windows版本，大家不妨体验一下它的独特魅力。

注：需要先安装GTK+环境包才能正常进行安装，在WinXP SP2下还存在兼容性问题。



小巧而强大的Photoshop的替代者

桌面搜索利器——Google桌面搜索



大海捞针的强力工具

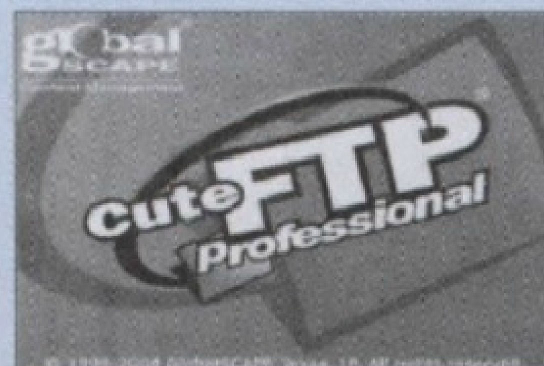
□类型：系统增强　□版本：1.0 Beta简体中文版
□大小：1.09MB　□性质：免费
□平台：Win2000/XP
□主页：http://desktop.google.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200509/GoogleDesktopSearchSetup.exe



本刊在2005年05期已经评测过Google桌面搜索，其中文兼容性很差。这次终于推出了简体中文测试版，对中文的兼容性有了很大的提升。安装后程序会自动为所有的可搜索信息创建索引（这一过程会在你不使用计算机时进行）并将其存储在计算机中，用户可以像使用Google搜索互联网一样搜索个人项目。与那些每日更新一次的传统计算机搜索软件不同，Google桌面搜索可针对大多数文件类型实时更新——例如，当Outlook收到一封新的电子邮件后，你可以在数秒钟内搜索到它。Google桌面搜索还引入了一些访问信息的新方法：它将电子邮件搜索结果组织到会话中，从而将同一主题中的所有消息都划归到一个搜索结果中；同时，该应用程序还会为全部搜索内容建立"快照"副本，即使内容已完全更新，也可以找回旧版本的文档和网页，当然用户也可以只进行一般的Google网页搜索。软件还有可放置在桌面任何位置的浮动桌面栏方便用户搜索。另外，软件还有隐私选项，能防止对受密码保护的Office文件进行检索，从而提高了安全性。值得一提的是，Google桌面搜索可自动升级到最新版本，非常方便。最新版本增加了数项功能，其中包括：可通过源数据搜索视频和音频文件；能对硬盘上的PDF文件进行全文搜索；更好地支持FireFox和Thunderbird；在Windows桌面上新增了搜索框，无需打开浏览器即可进行搜索；能对浏览过的任一Gmail进行全文搜索；提供桌面搜索API，开发人员可以据此开发插件，以便对更多的文件类型进行搜索。

FTP宝刀——CuteFTP 7.0

□类型：FTP客户端　□版本：7.0 Pro
□大小：5.84MB　□性质：共享（30天试用期）
□平台：Win98/Me/NT/2000/XP
□主页：http://www.globalscape.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200509/cuteftppro.exe



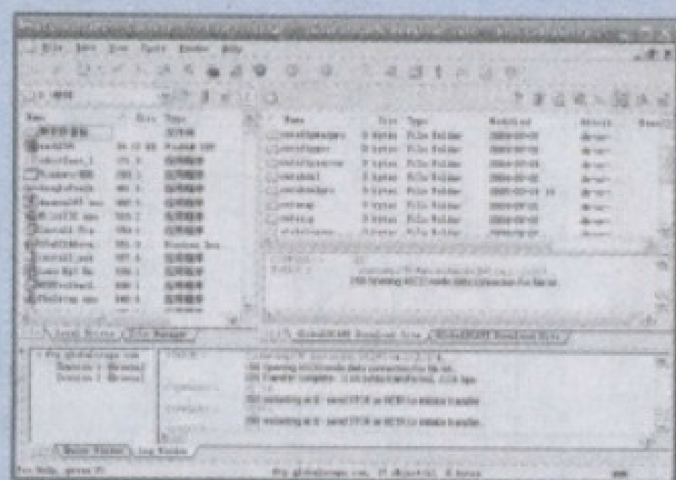
CuteFTP集强大的功能、优良的安全性和出色的执行效率于一身，拥有易于使用的用户界面，无论对网站发布者还是对普通软件下载用户来说，都不失为好的选择。作为目前用户数量最高的FTP客户端软件，CuteFTP的每次更新都会引起人们的极大关注。新版本在上一版本的基础上经过重新设计，在功能和易用性方面作了明显改进：

支持实时压缩技术——支持"MODE Z"自动流压缩技术，与同样提供"MODE Z"支持的服务器端进行文件传输将更加快速。

无线连接缓冲控制——新版本为低速的无线连接提供缓冲支持，从而提高文件传输速度。

缩略图预览——新版本能像在资源管理器中一样，以缩略图模式预览本地或远程文件。

简单实现实时同步——当目录结构使用"Lockstep Folder Navigation"模式时，单


非常有名的多窗口FTP客户端

击即可实现远程与本地的文件同步。

带宽限制——在网络连接较繁忙时，可调整CuteFTP占用带宽的上限以节约带宽。

支持IPV6——新版本全面支持IPV6协议，能轻松穿越NAT设备和防火墙，与支持EPSV和EPRT命令的主机建立基于IPV6协议的安全连接。

增强的编辑模式——可选择在全屏或窗口模式下对远程文件进行编辑。

IP地址和端口范围控制——可设置建立网络连接时所允许的IP地址和端口范围，优化连接速度。

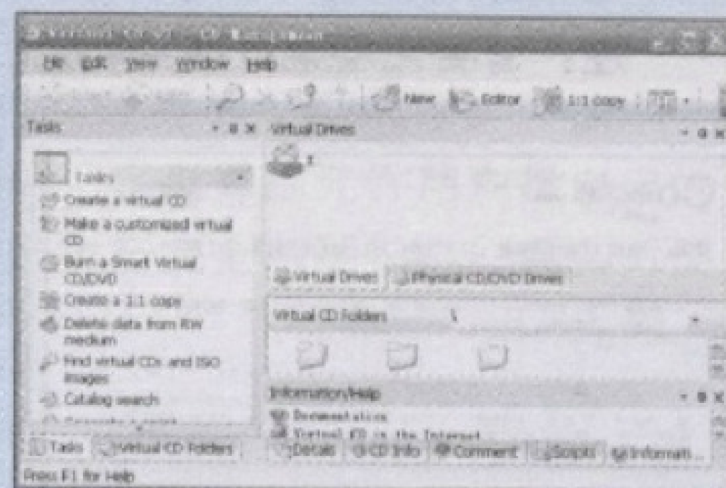
查看日期/时间——新版本可定义文件传输的开始和结束时间，并通过文件传输队列中的“显示时间及日期”栏查看。

易用性增强——CuteFTP 7.0采用对称的窗口布局，连接提示、自动识别服务器端口等设计都使软件的易用性大大增强。

全能虚拟王——Virtual CD 7

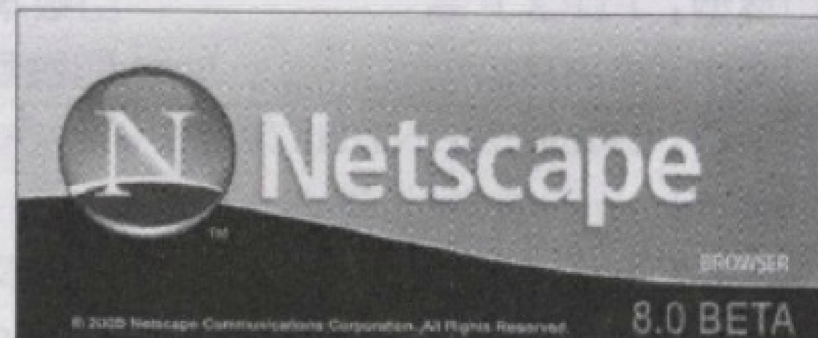


□**类型**：虚拟光驱 □**版本**：7.0
□**大小**：31.1MB □**性质**：共享（30天试用期）
□**平台**：Win98SE/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.virtualcd-online.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200509/vcddemoe.exe


结合自带的侧边栏可以方便地实现多数功能

Virtual CD是一款优秀的虚拟光驱软件，与著名的Virtual Drive齐名，功能也不相上下。虚拟光驱的好处不必多说，能极大地减少光驱磨损、加快光盘游戏、程序的执行速度，可以说是游戏玩家必备的工具软件。Virtual CD近来推出了全新的7.0版本，加入了众多新功能和新特性，受到了忠实用户（包括笔者）的密切关注。新版本提供了丰富的刻录功能，可为镜像文件创建物理备份，将虚拟CD和DVD刻录到光盘中，有效避免源盘损坏或丢失造成的损失。Virtual CD支持所有常用CD和DVD格式：CD-R（W）、DVD-R（W）、DVD+R（W）和DVD-RAM；软件也能为那些没有版权保护的光盘创建拷贝。Virtual CD 7新增“自动复制”模式，创建虚拟光盘比以往更轻松和可靠；利用最新的分析模块检查光盘，能获得细节、特性并确定正确的设置，然后“自动复制”模式就会替你快速完成其它工作。新版本增加了虚拟光盘栏，可自由放置，快速浏览所有导入的虚拟光驱，并为所有主要程序功能提供方便的快捷方式。新版本提供了更灵活的光盘浏览功能，会依照适合个人观看的各种标准来为镜像文件进行分组分类，同时通过灵活的显示获得清晰的浏览效果。Virtual CD 7提供完善的ISO支持，完备的镜像转换工具可让你从任何ISO兼容镜像文件创建虚拟光盘或完美的ISO文件；软件支持所有常用刻录程序的格式，无需额外转换，所有支持的格式都可以在虚拟光驱中正常使用。优化过的在线升级检测使Virtual CD 7保持最新，不仅提供新版本通知，还会自动检测哪个升级文件是适合你的。在Virtual CD 7中，CD和DVD目录已经有了重大改进，它提供直接访问虚拟和物理光盘内容的方式；另外为音乐CD创建目录跟数据光盘一样方便，可以更好地浏览音乐收藏。Virtual CD 7的其它创新：媒体删除助理，可快速完全删除RW-Media；能灵活地设定虚拟光驱盘符；优化了光驱支持，创建镜像时速度更快；改善了同Windows资源管理器的整合，配置更简单；提供“快速复制”文件编辑器等。

浴火重生——Netscape 8.0



□**类型**：网络浏览器 □**版本**：8.0 Beta
□**大小**：10.7MB □**性质**：免费
□**平台**：Win98SE/Me/2000/XP
□**主页**：http://browser.netscape.com/nsb/
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200509/NSB-Install-BETA.exe

Netscape这个名字对于网龄不长的朋友可能还是个陌生的词汇，但相信许多老网民都没有忘记这个老牌网络浏览器当初给自己带来的震撼。随着Windows捆绑IE发行和Netscape被AOL收购，它逐渐淡出了我们的视野。在沉寂两年多之后，面对网络浏览器今日霸主IE和新锐FireFox咄咄逼人的气势，Netscape终于亮出了全新的8.0版本。新版本Netscape的界面仍然以传统的“青加黑”配色为主，有着流线型的外观，更加美观大方，软件提供了更多安全选项，提供标准的浏览器任务，更加节省用户的浏览时间。下面介绍一下Netscape 8.0的主要特色：


卷土重来的霸主又会给我们带来什么惊喜呢?

多标签浏览——在同一窗口可浏览多个网页，节省系统资源、解决桌面混乱状况，组织和管理更加方便。可保存整个标签组，使其成为一个导航系统。

站点控制——用户可自己设置对一些站点的信任度，浏览器会自动设置安全选项，并自动遵照用户设置，在登录不安全网站前提前发出警告。Netscape 8.0提供比目前任何一个浏览器都要多的安全选择，另外还吸收了FireFox的直观性和IE的易操作性。

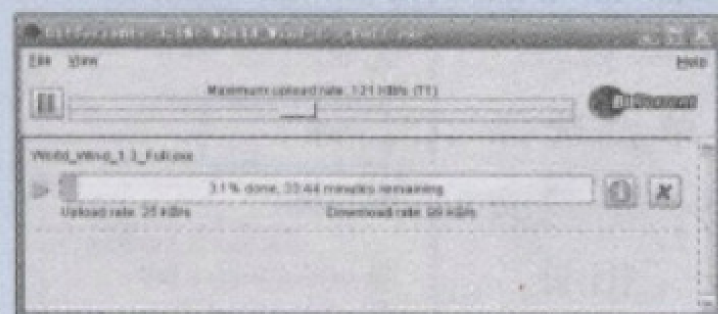
多工具栏——Netscape的工具栏被简化成单个按钮，大大减少了众多工具栏占用的空间，界面更简洁；还可以自定义工具栏，使用上更加快速。添加了10个不同的工具栏，各类工具栏浓缩成单一按钮，避免了页面的混乱状况。

自动填表——新版本增强了这一大家比较常用的功能，拥有完善的自动填表选项。当登录进入一个新网站时，程序会询问用户是否要保存通行证里的信息，以方便下次直接进入该网站；Passcard Manager记录登录信息，可为用户经常浏览的网站建立快捷简介。通行证可记录所有网站的名称和通行证号码，在用户每次登录喜欢的网站时，既能保密又能自动填写信息。

实时信息——用户可在浏览器内的一个小型窗口中浏览各类头条新闻，或者扩展它，在不需要登录各类网站的情况下，获得完整的报道。

此次发布的Netscape 8.0采用目前大受欢迎的FireFox 1.0核心，真希望它能借着“火狐狸”之威浴火重生，从而打破微软IE一家独大的局面。

老树新花——BitTorrent 4.0


更改上传下载速度更加方便



□**类型**：下载工具　□**版本**：4.0
□**大小**：3.6MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win98/Me/2000/XP
□**主页**：http://www.bittorrent.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200509/BitTorrent-4.0.1.exe

目前BT下载迅速成为互联网上最流行的下载方式，并得到广大用户的青睐。谈到BT下载工具，你肯定会列出一大堆来，比如什么比特精灵、BitComet、BT发动机……可是要说BT下载工具的鼻祖，那就当属BitTorrent了。它的作者Bram Cohen作为BT之父，影响力和号召力自然非常的大，前一段时间还被著名的游戏公司VALVE所聘用，致力于开发Steam游戏平台的下载技术。BitTorrent的早期版本制作得非常“简陋”，很多朋友都不喜欢使用它。而这次推出的全新4.0版本，相信会让大家眼前一亮：新版本采用全新的基于队列的用户界面，风格依旧简洁明快，一些包括上传速度在内的选项都可以在界面上直接更改；额外状态现在变为可视；重新启动后能存储上次的工作；新增全新的.torrent种子文件制作器；性能比上一版本更好。BT下载本来就是一件快乐的事情，推荐大家使用全新的BitTorrent 4.0，相信它会给你带来从来没有的清爽感觉。

软件升级快报

PowerStrip 3.58：小巧精悍的显卡优化调整工具。新版本改善了对V3/XP4的支持；改善了对Intel i915G主板芯片组的支持；增加Parhelia AR检测和警报；改善了X64安装；增加对NV43、R420、R423和R430的支持；修正了一些Bug。下载地址：http://www.entechtaiwan.com/files/pstrip-i.exe。

Nero CD-DVD Speed 3.75：专业光驱检测工具。新版本在光盘质量测试中增加了对NEC 16× DVD刻录机的支持，增加了对采用Mediatek芯片组的TSST光驱的支持，改善了对东芝SD-M1802设备的支持；在传输速率测试中增加显示最小/最大值选项；另外还有一些小的改进和Bug修正。下载地址：http://www.cdspeed2000.com/files/NeroCDSpeed_375.zip。

PowerDVD 6.0 Patch：老牌DVD播放软件。该升级补丁解决了切换至6声道或以上时，声音会重复播放的问题；解决了在8声道环境使用ProLogic IIx时，没有声音或程序无响应的现象；解决了连续进行画面捕捉时无法正常工作的问题；解决了在Win98SE/Me操作系统下无法载入外挂字幕的问题；解决了无法正确播放由两个视频流组合的M2V档案的问题；解决了使用双字幕功能时产生重叠现象的问题；解决了播放DVD-Audio、DVD VR和WMV-HD光盘时出现的播放问题。下载地址：http://download.gocyberlink.com/ftpdload/patch/powerdvd/PowerDVD6_Patch_1417.exe。

Adobe Reader 7.0.1 Patch：著名电子书阅读器。该更新程序改善了程序的安全性；支持从Microsoft Office链接到PDF文档；修复几个涉及表格工作流程以及2D条形码的重要问题；修复浏览包含3D内容（使用3D CAD或建模工具创建）的PDF文档时发生的问题。下载地址：http://ardownload.adobe.com/pub/adobe/acrobat/win/7x/7.0.1/misc/Acro-Reader_701_Update.exe。

Outlook 2003 KB892236 Patch：微软出品的老牌电子邮件客户端。该升级补丁为Microsoft Office Outlook 2003中的垃圾邮件筛选功能提供了最新的垃圾邮件定义。下载地址：http://download.microsoft.com/download/5/7/b/57b01978-c6ea-45e1-98f9-d9e3baea02dc/office2003-kb892236-fullfile-chs.exe。

Microsoft Office PowerPoint 2003

用PowerPoint制作家庭相册

■重庆 烟波

数码相机现在已非常普及，随之而来的问题是如何处理成堆的数码照片，PowerPoint的相册功能于是应运而生。PowerPoint的相册制作完全是傻瓜式的，会熟练使用Windows系统的用户便可在几分钟内学会，稍微高级点的用户还可以利用PowerPoint强大的绘图、动画功能制作出漂亮的互动作品，PowerPoint 2003打包到CD的功能正好又解决了相册长时间存放问题，所有这些都表明PowerPoint 2003在相册制作方面有着独到的功能。

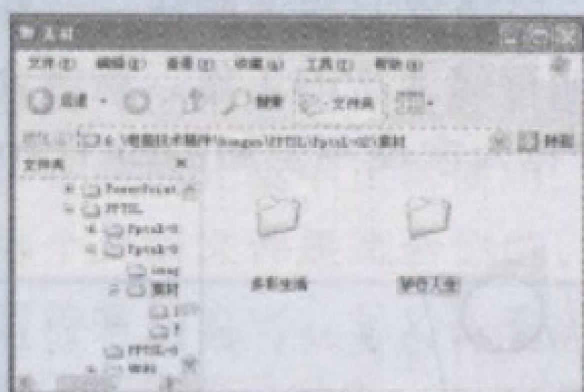
一、相片的准备

要做相册，首先得有相片。“五一”长假之后，大家的电脑里想必都存放有大量图片，比如个人照、风景照等。前期准备主要包括相片的精选、分组、取名、编辑。

提示： 制作相片的图片可以是JPG、TIF、WMF等，为了使最后的相册不至于太大，建议用1024×768分辨率的JPG图片。制作相册的照片可直接从数码相机或扫描仪获得，但在制作前最好用Photoshop或其它图片处理软件对相片进行处理。


图1

1.首先确定相册的主题，例如长假拍摄的照片，接着把与主题相关的照片找来，并将其中认为较好的选出（图1）。


图2

2.用PowerPoint 2003制作相册，一张幻灯片中可放1～4张照片，全凭个人意愿，本例中一张幻灯片内放4张照片。为了后面选择照片的方便，可把照片每4张分为一组，并取好组名（各组名最好风格一致）（图2）。

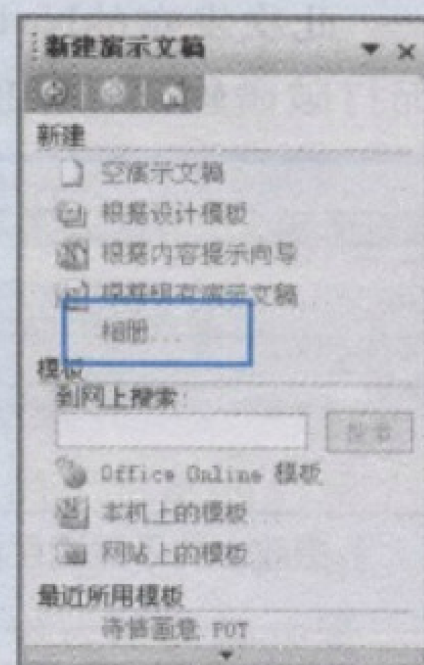

图3

3.根据照片内容给每张照片取名。名字尽量取得有趣、直观，建议尽量再现当时的情景（图3）。

提示： 除用资源管理器管理和浏览大量图片外，还可以利用Office 2003新增的“Picture Manager”（图片管理）工具来管理和浏览图片。Picture Manager同时还有一定的图片处理功能，其重命名、裁剪、旋转、红眼消除等编辑及自动校正功能极为方便，不熟悉Photoshop等专业图像处理软件的用户可借此简单处理图片。

二、新建相册

在PowerPoint2003中，相册已作为模板方式存在于“新建演示文稿”任务窗格中，其方便性就像一个专门的相册制作软件一样。


图4

1.打开“文件”菜单，选择“新建”命令，在弹出的“新建演示文稿”任务窗格中单击“相册”项（图4）。

提示： 用“Ctrl+F1”键可快速打开或关闭任务窗格。再通过单击任务窗格右上角的黑色下拉三角形按钮，打开下拉菜单，使可切换任务窗格中的内容。

2.在弹出的“相册”对话框中单击“文件/磁盘”按钮（图5），打开“插入新图片”对话框，选择要制作电子相册的一组图片，然后单击“插入”按钮（图6）。

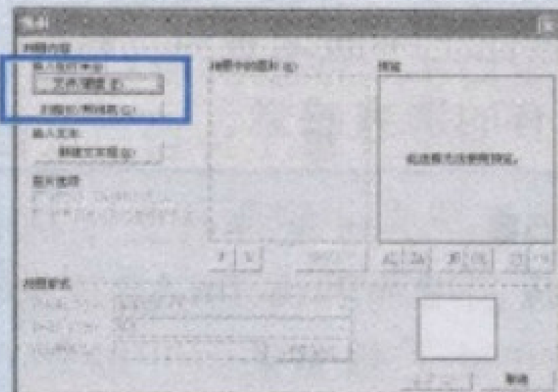
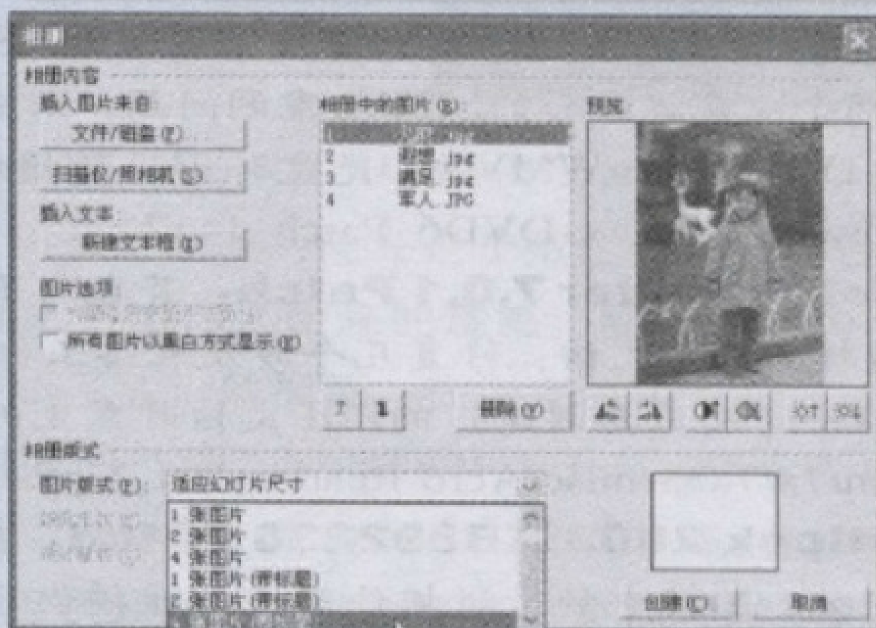

图5


图6

提示： 单击“相册”对话框中的“扫描仪/照相机”按钮，便可直接从扫描仪、数码照相机中导入照片。如果要选择某个文件夹中的全部图片，直接按“Ctrl+A”键即可；如果要选取一个文件夹中非连续的多个图片，则可按住Ctrl键，然后用鼠标左键依次点选。


图7

3.用上下按钮调节好图片的排列顺序，在“图片版式”下拉列表中选择“4张图片（带标题）”（图7）。

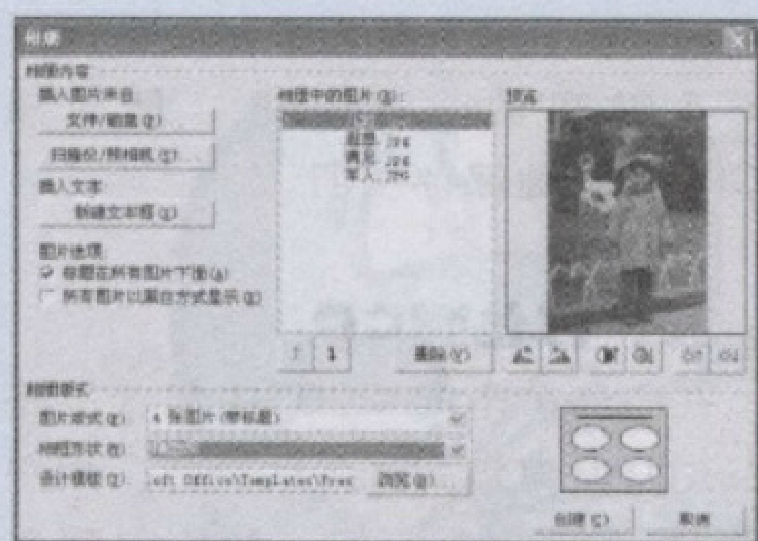


图8

提示： 在"相册"对话框中，不但可以预览相片，还可对相片进行旋转操作以及调节对比度和明暗度。

4.勾选"标题在所有图片下面"，这样事先为照片取好的名字就会显示在照片下方，"相框形状"下拉列表中有各种各样的相框形状，本例中我们选择"椭圆形"，单击"设计模板"后面的"浏览"按钮，打开Office 2003安装目录中的Templates\Presentation Designs目录，选择一款设计模板（图8）。

提示： 如果对模板名称不熟悉，可以等相册创建后，再通过套用"格式"→"幻灯片设计"→"设计模板"任务窗格中的模板来实现，即使在"相册"对话框中设置了模板，创建后依然可通过"设计模板"任务窗格更改。

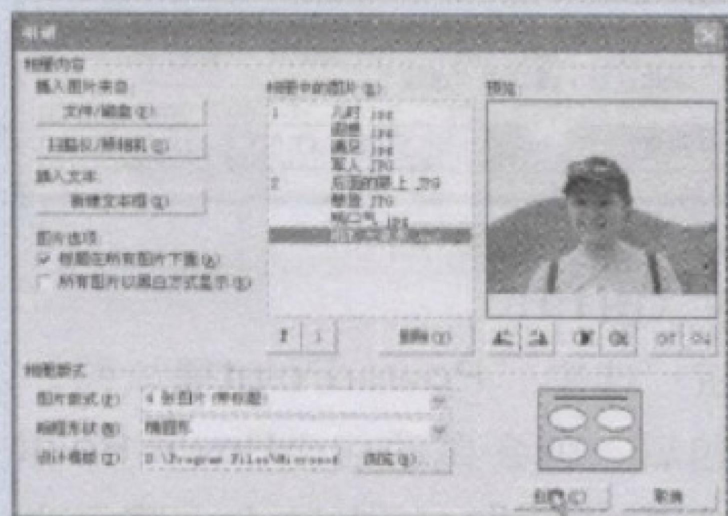


图9

5.接着依次将其它各组中的照片也添加进来，并调整好排列顺序（图9），然后单击"创建"，这样相册就创建成功了（图10）。

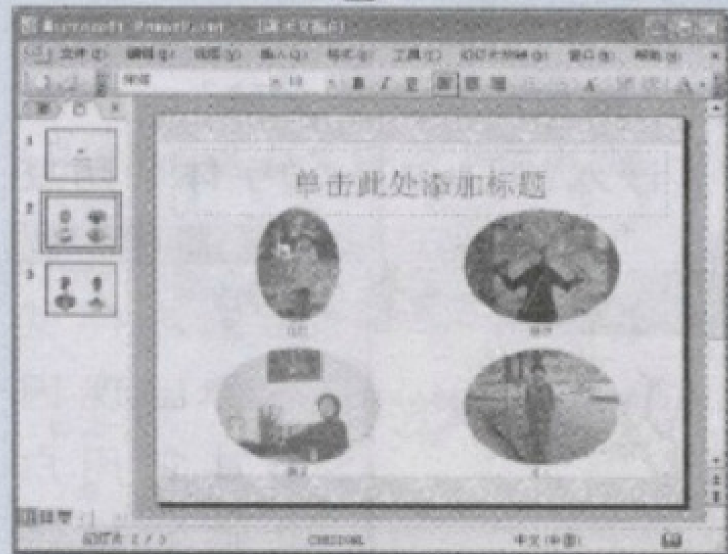


图10

提示： 如果想在相册中间设计一页或几页文字内容，那么可在"相册"对话框的"相册中的图片"框中点选此页的前一张照片，然后单击"新建文本框"按钮，这样在相册中间就插入一张空白文本幻灯片了。

三、插入艺术字

艺术字是Office中一类比较特殊的文字，它很多方面都酷似图形，可以像编辑图形一样对它进行编辑、加工、处理，做出各种特效。

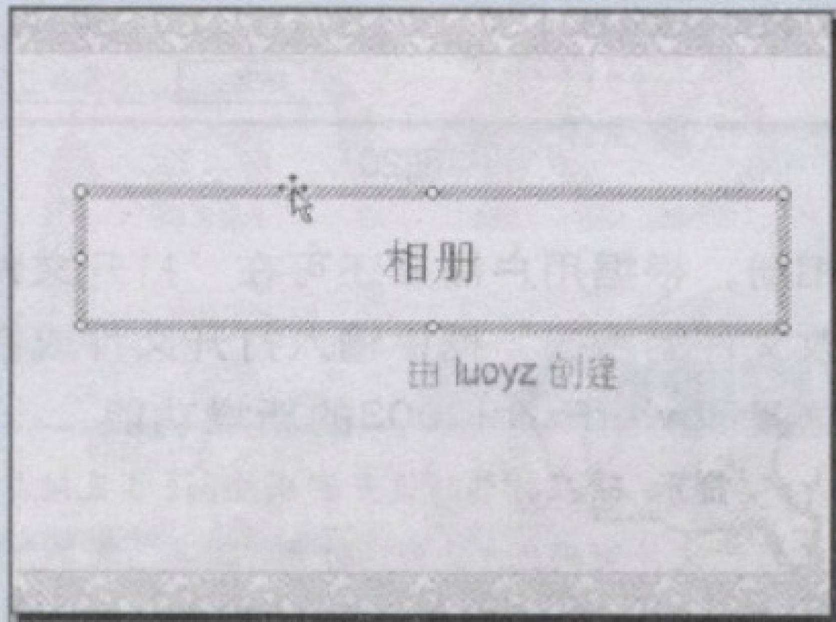


图11

1.给相册加一个封面。在左边"幻灯片"窗格中点选第一张幻灯片，我们可以看到编辑区有两行字"相册"、"由XXX创建"，单击第一行字使其出现边框，移动光标到边框上，等光标变成带箭头的"十"字形，然后单击，接着按Delete键删除此文本框（图11）。按同样方法删除第二行文字（准确地讲应该是文本框）。

2.打开"插入"菜单，选择"图片"→"艺术字"命令。



图12

在打开的"艺术字"面板中选择一种"艺术字"样式（图12）。这里我们选择第四列第四行的样式，然后单击"确定"。

提示： 选择艺术字样式只是为了简化操作，选取一个大体样式即可，其实只要插入到幻灯片编辑区后，你便可利用"艺术字"工具栏随意修改样式。

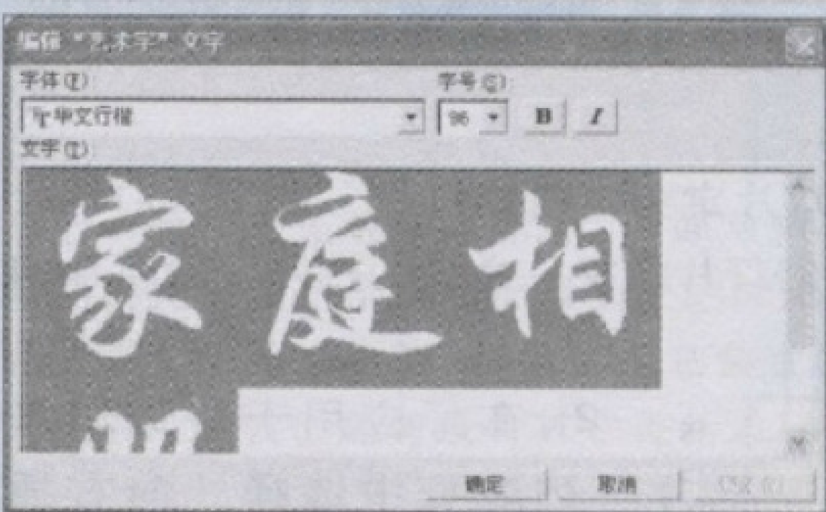


图13

3.在打开的"编辑'艺术字'文字"对话框中，根据提示"请在此键入您自己的内容"，输入"家庭相册"，将字体选为"华文行楷"，字号选为"96"（图13），最后单击"确定"按钮。

4．将光标移到"家庭相册"左上角的白色圆点上，等光标变成双向箭头后，按住左键往外拖，将艺术字拉大一点。用鼠标按住黄色小圆点，调整一下艺术字的扭曲度，最后将光标移到字中央，等变成带箭头的"十"字形后，按住左键将艺术字移到合适位置（图14）。

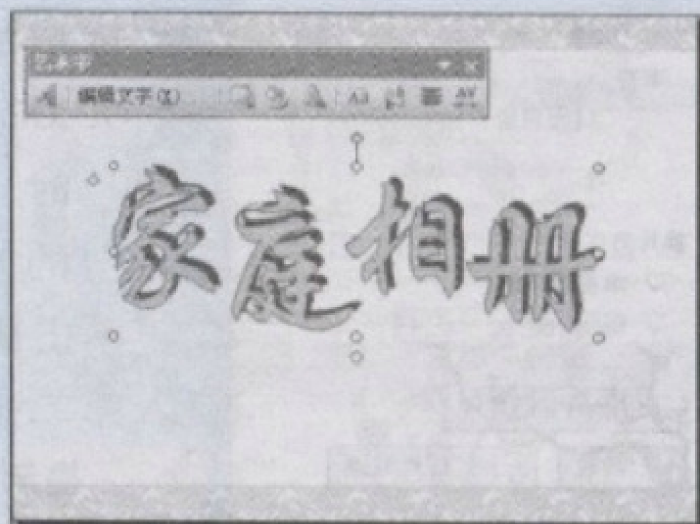


图14

提示： 在编辑区插入艺术字后，还会出现一个"艺术字"工具栏，通过此工具栏你可以随时更改艺术字的文字、样式、颜色、形状、排列方向、对齐方式、字距等。在编辑区出现的"家庭相册"周围会出现一些不同颜色的圆点。将鼠标光标移到8个白色圆点上，光标就会变成双向箭头，按住左键拖拉便可改变艺术字的大小；将光标移到绿色圆点上，光标就会变成一个带箭头的环线，按住左键拖拉便可旋转艺术字；将光标移到黄色的菱形点上，光标会变成一个白色箭头，按住左键拖拉便可改变艺术字的上下、左右扭曲度。

5.按照以上方法将第二张和第三张幻灯片上的"标题"文本框删除，并分别插入"五彩生活"、"驴行人生"艺术字。其中"五彩生活"采用"艺术字库"中第三行第四列的样式，"驴行人生"采用"艺术字库"中第四行第四列的样式，两者字体都采用"隶



图15


图16

书”（图15、16）。

四、设置幻灯片的切换效果

不知大家平时观看幻灯片的时候，有没有注意到幻灯片间的切换，当看完第一张进入第二张时便会出现一个过渡过程。将这个过程特殊处理以美化，就是我们这里要说的切换效果。

1.将第一张幻灯片定为当前幻灯片，选择“幻灯片放映”菜单下的“幻灯片切换”命令，打开“幻灯片切换”任务窗格。

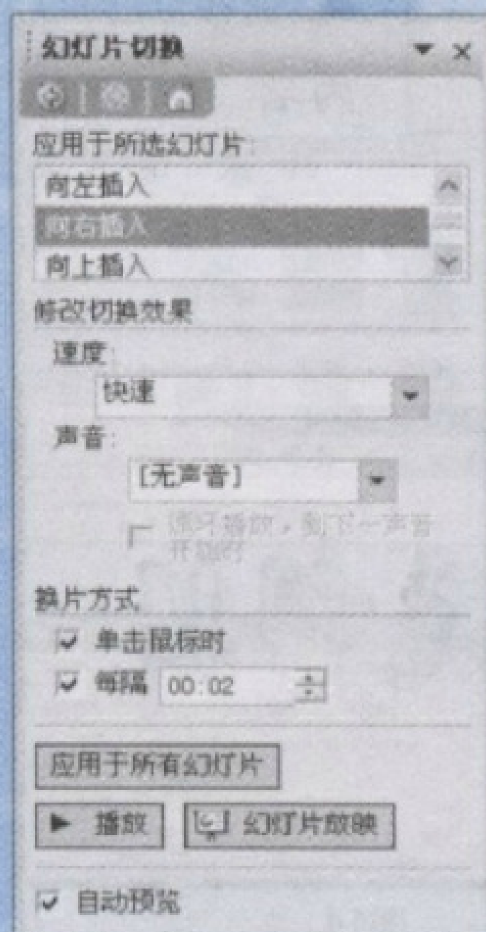


图17

2.在“应用于所选幻灯片”列表框中选择“向右插入”项，在“速度”列表框中选择“快速”，勾选“换片方式”下的两个复选项，并在第二项后的文本框中设置时间为“00:02”（图17）。在观看幻灯片时，第一张会以“向右插入”的方式快速出现，即使你不单击鼠标，2秒后也会自动进入第二张幻灯片。

提示： *在“幻灯片切换”窗格中还可添加切换声音，系统自带了很多声音特效，用户也可以指定其它的声音文件。*

3.用同样方法设置第二张和第三张幻灯片的切换方式。其中第二张选择“圆形”切换方式，第三张选择“新闻快报”切换方式，其它设置和第一张相同。



图18

相册做好了，最后效果如图18，按F5键观赏一下效果，最后按“Ctrl+S”键保存相册。

五、打包到CD

在PowerPoint2003中包含了将成品幻灯片打包到光盘的功能，用户可将播放器、字体等一并打包到光盘，这样就不用担心在其他电脑上观看时，电脑是否装有新版本的PowerPoint，另外还可以选择是否自动运行演示文稿。

1.选择“文件”菜单中的“打包用于制作CD”命令。

2.在“将CD命名为”文本框中输入“家庭相册”，另外还可通过单击“添加文件”，将多个相册同时打包到CD中（图19）。

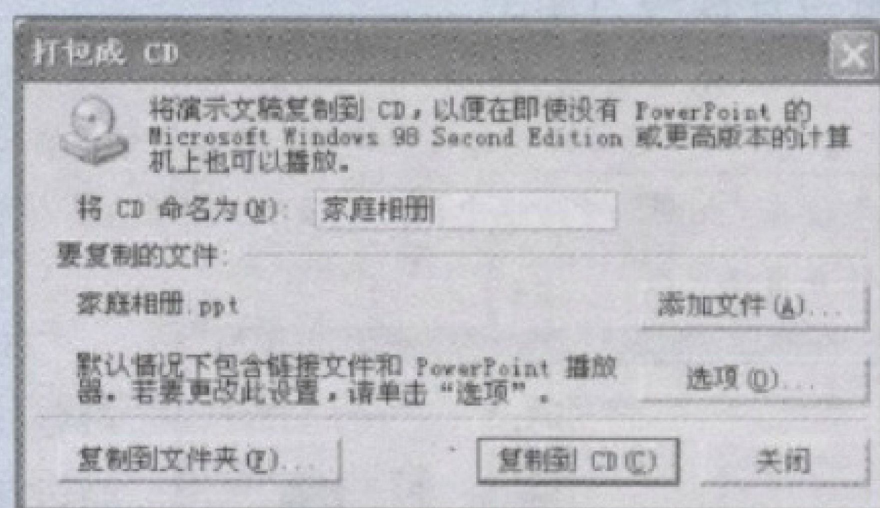


图19

3.单击“选项”按钮，选中“PowerPoint播放器”复选框，当演示文稿打包后，就会自动包含PowerPoint播放器，这样即使在没有安装Office的电脑上，演示文稿也可播放。另外还可根据需要调整播放的方式，这里我们选择“按指定顺序自动播放所有演示文稿”。同时也把“链接的文件”、“嵌入的TrueType字体”两复选框选上，这样就不会出现因为其它用户电脑的系统中没有安装相关字体或缺少某些链接文件而导致无法观看相册。根据用户需要还可在“打开文件的密码”或“修改文件的密码”框中输入打开文件或修改文件的密码，这是PowerPoint2003的新增功能。

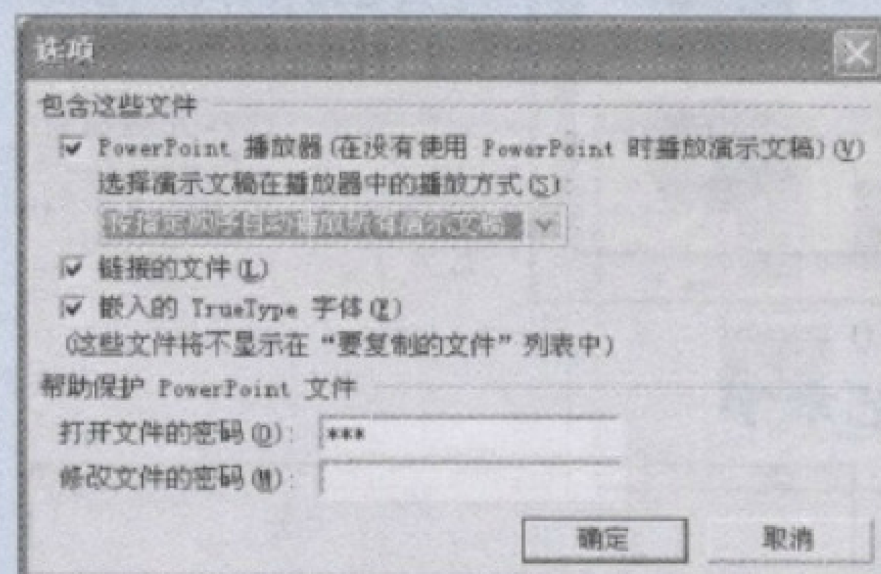


图20

提示： *除在打包时设置密码外，还可直接在演示文稿中设置打开或修改文件密码。方法为：打开“工具”菜单，选择“选项”命令项，点选“安全性”选项卡，在“打开权限密码”或“修改权限密码”后面的文本框中输入密码即可。*

4.设置完成后单击“确定”按钮，然后单击“复制到CD”按钮，即可将幻灯片以及相关文件复制到CD。当然你也可以单击“复制到文件夹”按钮，将幻灯片保存到本地硬盘中，然后用E-mail、QQ、MSN等方式发送出去。

Microsoft Office PowerPoint 2003



编者按： 本次说说“应用心得”栏目文章的配图问题。大家在投稿时在重视文字内容的准确性的同时，一定不要忽视了图片的质量，首先是文章中关键的要点要尽量配图说明，其次是图片的分辨率要足够高，这样刊登出来才会清楚。

本期推荐文章

突破限制，用毒霸更新Windows

■山东 ZT

最近，微软双管齐下，一面推出正版增值计划，一面对Windows Update以及补丁下载进行了限制，通常需要先安装一个用于正版验证的浏览器插件，然后才能进入更新页面。虽然该插件一般不会阻止你更新，但谁知道它会在后台干些什么呢？正版用户对此也难免惴惴不安。那么，我们还有没有其它更新途径呢？有，那就是金山毒霸的“漏洞扫描工具”。

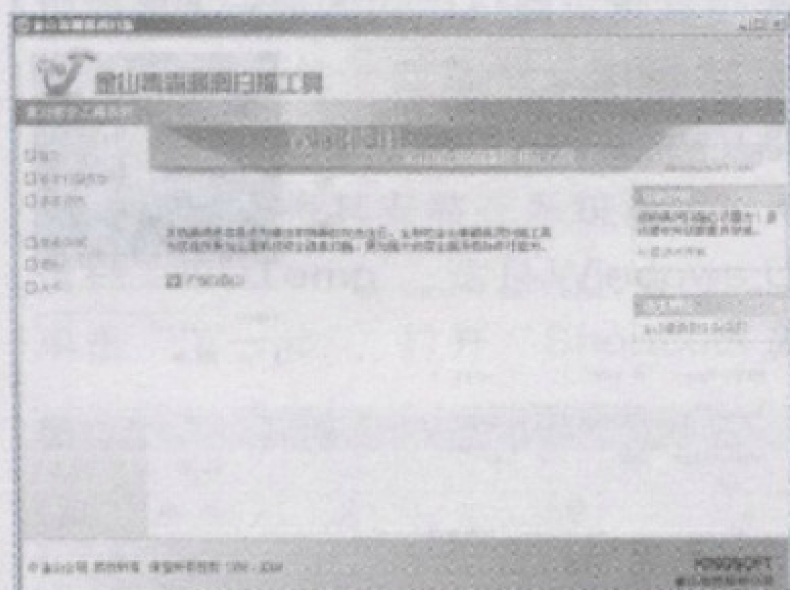


图1

一、获取“漏掉扫描工具”

该工具是金山毒霸杀毒软件的标准组件，我们可在开始菜单的毒霸程序组中找到它的快捷方式。其实它还是一个绿色软件，可单独运行于任何Windows操作系统上，把毒霸安装目录下的KSA子目录复制出来，双击其中的KSAMain.exe文件即可启动。如果你不是毒霸用户，可到http://www.thinkjam.org/2005/archives/download/KSAMain.rar下载提取出来的安装文件，体积为825kB。

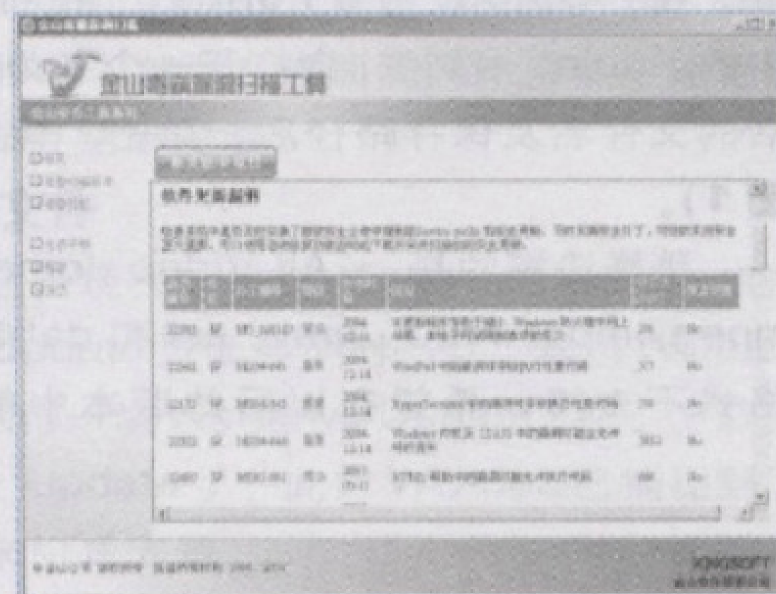


图2

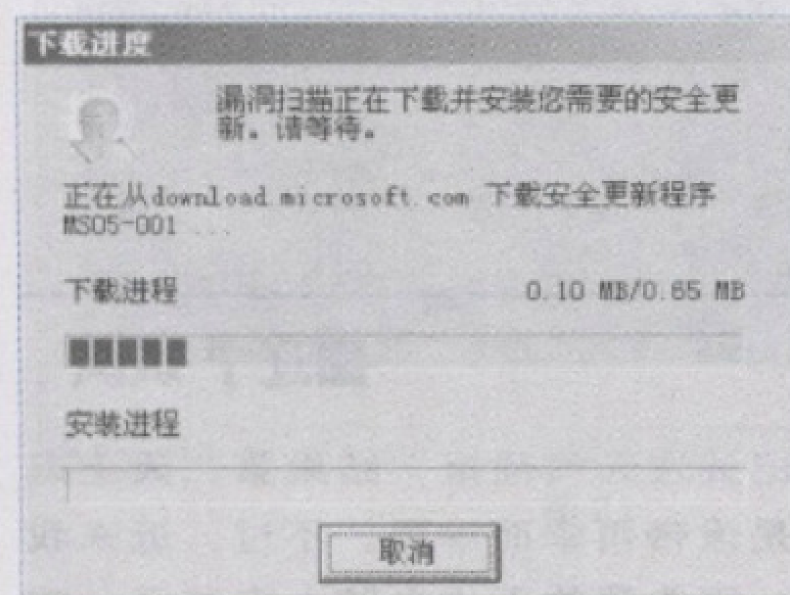


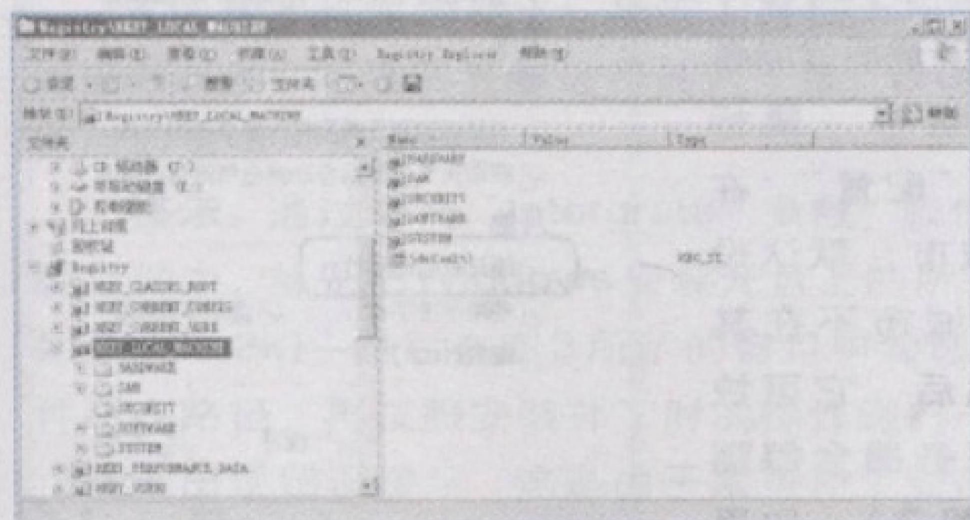
图3

二、更新Windows

运行后会出现**如图1**所示的窗口，单击“开始扫描”，然后会出现一个“免责声明”，单击“同意”即可开始扫描，耐心等待几分钟，会出现**如图2**所示的窗口，勾选要安装的安全补丁，单击“修复选中项目”即可开始下载，**如图3**，从下载窗口上可看到这些补丁是从Microsoft网站下载的，不会有任何问题。下载结束后会自动安装，最后重启一下计算机，我们的Windows就已Update了。

在资源管理器中玩注册表

■辽宁 乔珊


图1

提起注册表，大家都知道，无论是进行系统性能优化，还是清除历史记录、木马等病毒程序都要修改注册表。通常的方法是通过点击“开始”→“运行”，在运行对话框中键入“regedit”，回车后打开注册表编辑器来修改的。今天给各位介绍一个另类的方法，将注册表集成到资源管理器中，你可在资源管理器中轻松使用注册表编辑器。

1.首先在IE地址栏中键入“http://www.regxplor.com/regxplor.dll”，回车后下载文件“regxplor.dll”，大小为292kB。

2.将“regxplor.dll”文件复制到系统盘的Windows\System32目录中，

点击"开始"→"运行",在弹出的运行对话框中键入"regsvr32 regxplor.dll",进行注册。

3.现在打开资源管理器,在资源管理器的文件列表中就会多出一项"registry"。**如图1**所示,展开后,显示的内容正是注册表中的内容,而且可像在注册表编辑器中一样来编辑各个键值。我们再也不必每次都要键入"regedit"命令来启动注册表编辑器了。特别是你可在资源管理器的地址栏中键入"registry\HKEY_CLASSES_ROOT"这样的路径,快速切换到所需键值,而不必层层展开。

当不需要此功能时,你只需在"运行"对话框中键入"regsvr32 /u regxplor.dll",回车后清除其注册信息即可。

有了"regxplor.dll",可免去每次都要"开始"→"运行"→"regedit"的痛苦,而且功能没有丝毫弱化,你还不快试试…… P

视频文件"焊接工"

■山东 西贝

随着电脑的普及应用,大家对商务交流、教学等活动的要求越来越高,比如电化教育要求教师制作出形象生动的课件,而制作课件经常要把一些视频片段合并成一个文件。如果要合并的视频文件格式相同,该任务的完成并不困难,因为许多媒体播放软件就附有这方面的工具。不过,有时我们要合并的视频文件格式并不统一,比如既有AVI格式,又有MPG格式,还有DAT格式。此时,我们该怎么办呢?不急,因为我们有"All Video Joiner"(下载地址是http://www.zealotsoft.net/download/alljoiner.exe)这个视频文件"焊接工"。

All Video Joiner是一款多媒体视频文件合并工具,该程序可帮助我们快速高效地将多个不同格式的视频片断合并为一个完整的视频文件。软件下载安装运行后,单击工具栏中的"Add"按钮,会打开一个名为"Open Video Files"的对话框,在该对话框中找到要合并的文件,双击即可将其添加到合并文件列表中。合并按文件列表中的顺序进行,如果要调整某文件在合并文件中的顺序,请单击该文件,然后单击文件列表右侧的按钮上移或下移其在文件列表中的位置。在"Output File Format"后可选择合并后的文件格式,然后按一下工具栏中的"Join!"按钮,会打开一个名为"Output Video File"的对话框,指定合并后的文件名及保存路径后,单击"保存"按钮即开始视频文件的"焊接"了(**如图1**)。

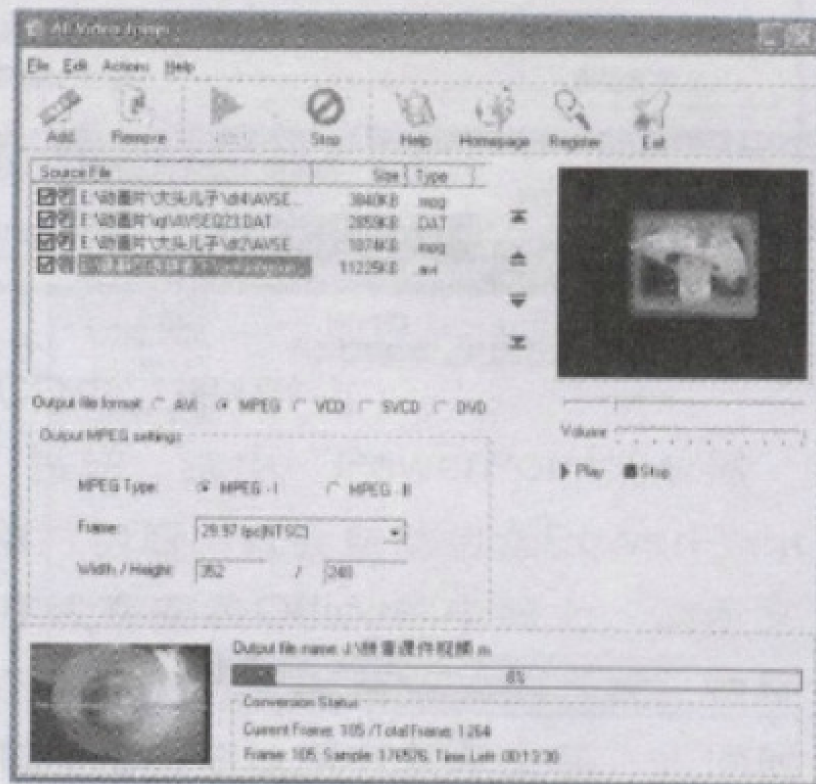


图1

稍嫌遗憾的是,"All Video Joiner"支持的视频文件格式有限,仅支持.avi、.mpeg、.mpg、.mpe、.wmv、.asf和.dat等视频格式,对时下网上流行的.rm、.rmvb等格式不支持。希望在以后的版本中能支持更多的视频文件类型。P

天气预报桌面秀

■辽宁 飒飒

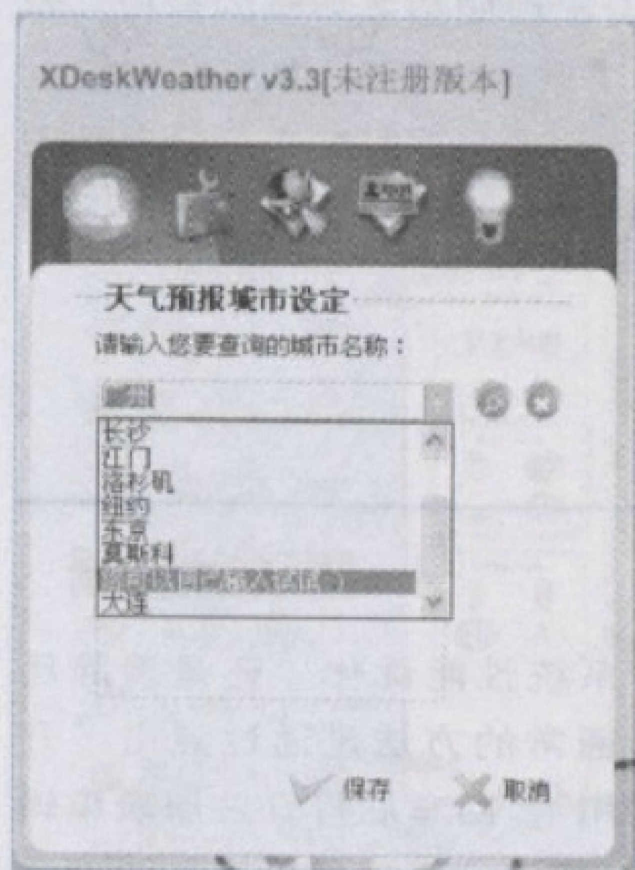


图1



图2

繁忙的工作经常让我忘记关注天气预报,结果第二天上班不是衣服穿少了而着凉,就是没带雨伞而淋雨。不过,近来我就不但心再出现这种情况了,因为我的工作电脑上安装了一款名为XDeskWeatherv的天气现象秀小软件(下载地址:http://jsmcc3.onlinedown.net/down/XDeskWeatherv3.3_Setup.exe),工作之余,抬头就能看到最新的天气情况,真的是非常方便。

XDeskWeatherv安装后会隐藏在屏幕右下角的托盘中,鼠标右键单击小太阳图标,在弹出的菜单中选择"配置",在"天气预报城市设定"栏中可设置你所在的城市,默认设置中只有几座城市供选择。如果你所在的城市不在其中,可选择"您可以自己输入试试:)"(**如图1**),手工输入你所在的城市名后,它可快速地在2000多个县市区中搜索。当搜索到了你所在的城市后,软件主页服务器会每隔一小时自动刷新城市的天气预报数据,软件会显示近一周的天气情况(**如图2**)。如果

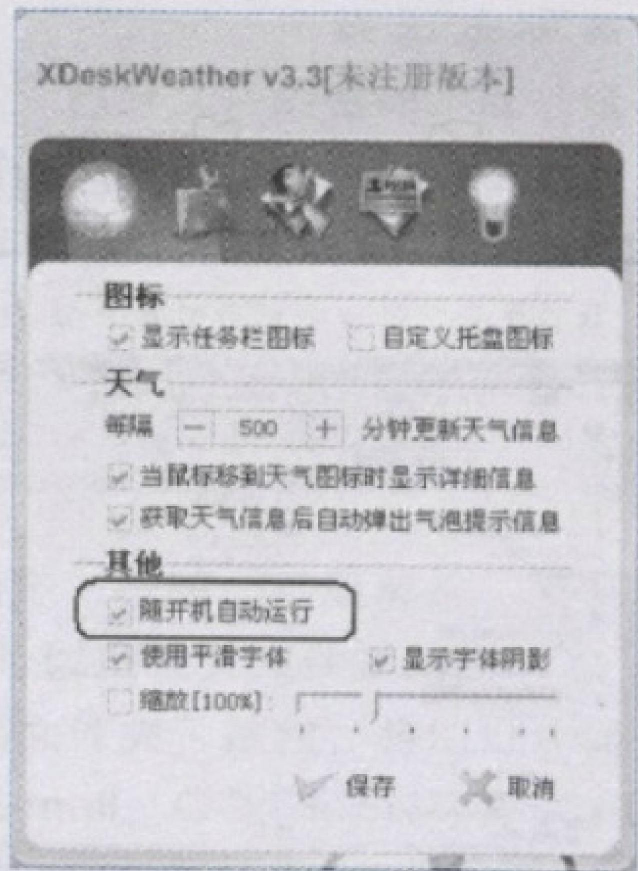


图3

希望开机就能查看天气预报，可在"系统配置"栏中设置为"随机启动"（**如图3**），天气预报窗口会自动显示在桌面上。另外，软件还提供了界面的透明度和大小的设置，用户可根据桌面的大小进行个性化设置，还可将其固定在桌面某一位置，进行实时查看。

一劳永逸，搞定Windows Update

■山东 眉飞色舞的鱼

提到Windows Update，大家的第一反应就是"龟速"，没办法，家大业大的Microsoft要同时给这么多网友服务，网速能有多快？不过Windows用户又有哪个敢不Update？难道就这样忍下去？No，试试WUtooL吧，只要麻烦一次，以后就可大省其事了。

WUtooL是一个Windows Update插件，它可备份Windows更新过程中下载的补丁包，并提供了图形化调用运行参数的功能。它的下载地址是http://ovacia.amicom.ru/wt/wutool_1.16.zip，体积只有204kB，而且完全免费。

一、安装和设置

安装时首先会出现"Language属性"对话框，软件只支持英俄两种语言，一般国内用户建议选择前者；单击"下一步"，打开"Disk Parameters属性"对话框，**如图1**，单击对话框上部的"…"按钮选择WUtooL的安装目录（由于我们下载的更新文件也将保存到该目录下，因此请不要将其安装在系统盘上，而且要预留充足的磁盘空间），然后在下方的"Look for updates in folders"下拉列表中选择"WUTemp"，这是Windows Update文件的默认下载目录，WUtooL会时刻监视该目录，以备份下载的每一个补丁；再单击"下一步"，打开"Shortcuts属性"对话框，软件默认只在"管理工具"（Administrator tools）中建立快捷方式，选择"On Desktop"和"On Start Menu"就可在桌面和开始菜单中建立快捷方式了，最后单击"完成"即可结束安装。

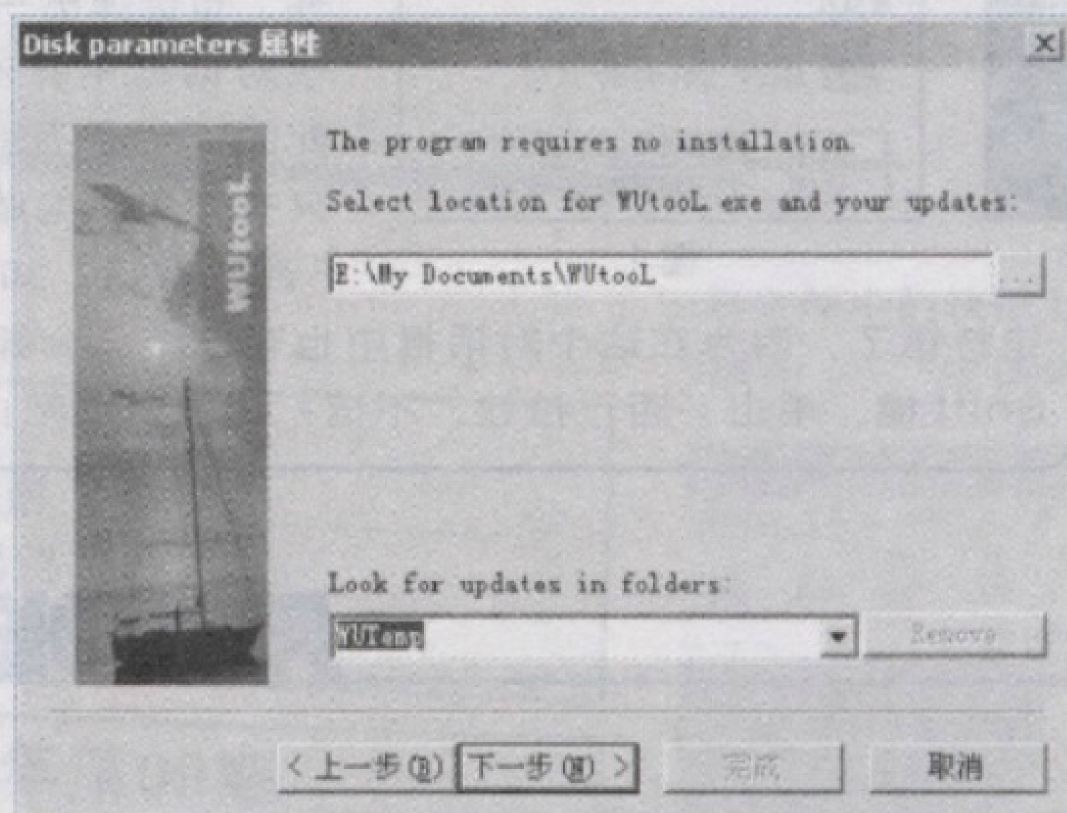


图1

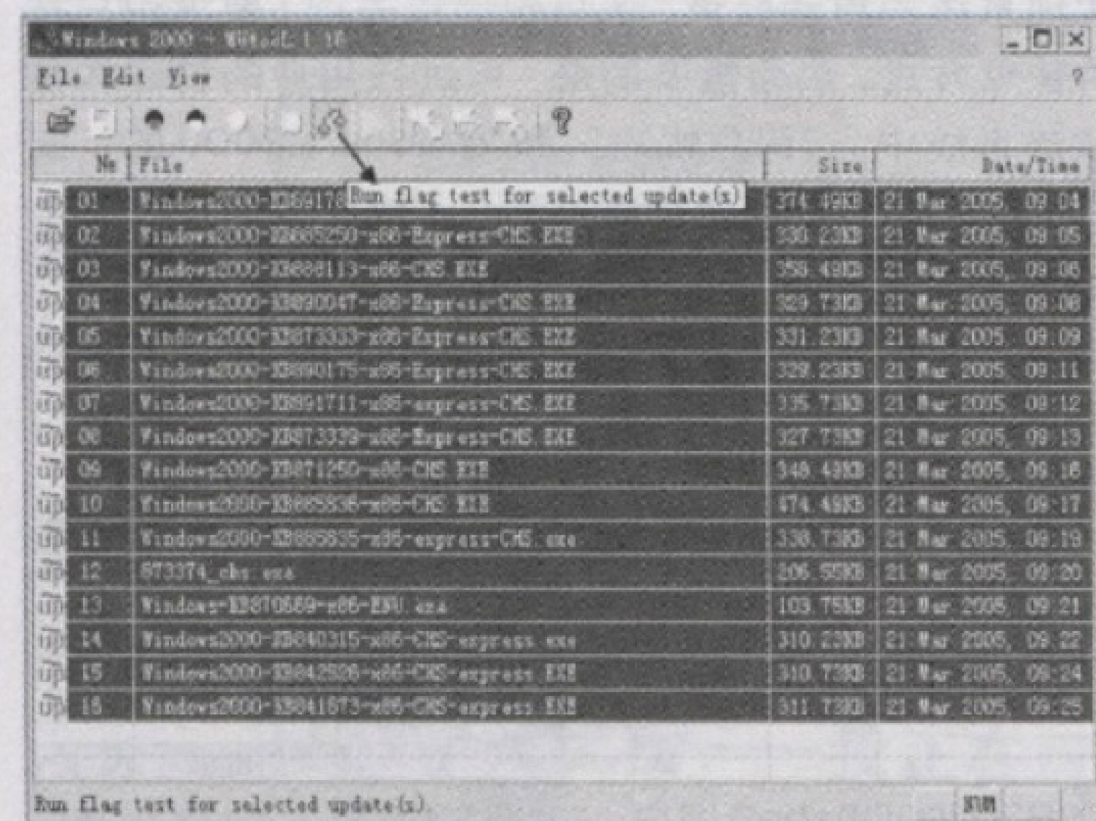


图2

二、下载Windows更新文件

安装结束时软件会询问你是否现在就执行Windows Update，单击"确定"，WUtooL和Windows Update页面会同时打开，保持WUtooL在运行状态，然后按部就班地执行一次Windows Update。补丁下载完成后，你就可单击"取消"中止Update了，此时WUtooL已捕捉到了所有的更新文件，下面就由它来引导安装。

三、安装补丁

如果还像从前那样逐个安装，就显不出WUtooL的威力了，我们需要的是一次自动安装所有补丁。

1.按Ctrl+A选择所有补丁，单击工具栏上的"Run flag test"按钮，**如图2**，它的作用是测试补丁文件的运行参数，完成后左边的"UP"标记会变成绿色，表示已完成测试。

2.双击补丁名称，会出现**如图3**所示的窗口，这就是测试到的运行参数，大多数Windows安全补丁都支持它们。我们只要勾选"Passive"和"Norestart"，就可做到无人值守自动安装补丁。

如果补丁很多，逐个设置参数是很麻烦的，我们可单击工具栏上的"Save flags as default"，然后再单击左边的"Load default flags to all"就可给所有的补丁设置同样的运行参数。最后按Ctrl+S保存设置，按Esc返回图2。

3.选择要安装的补丁，单击工具栏上那个绿色的三角形按钮即可开始安装补丁。不需要我们进行任何干涉，WUtooL会自动逐个安装补丁，完成后重启一次即可。

提示：通过调用"Intergrate"参数，我们还可自动把补丁集成到安装文件中。首先把Windows安装光盘上的所有文件复制到硬盘目录（例如D:\Win2k），然后在图3所示的窗口中勾选"Intergrate"，输入安装文件所在路径，再按照安装补丁时的操作进行一次就可以了。安装完成时可能会出现错误提示，这是由于某些补丁安装后必须重启但我们却强制它不重启造成的，并不表示补丁安装失败。

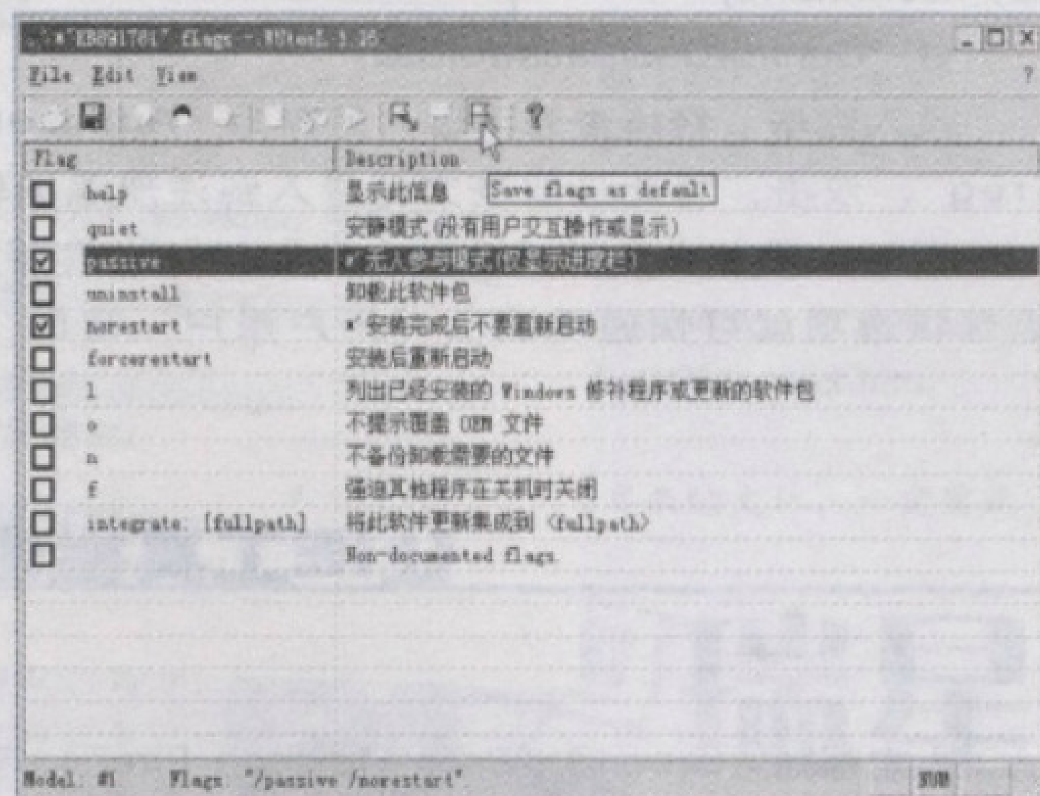


图3

奇门遁甲

Windows复制也能"全部选否"

■山东 阿@

当我们使用WinRAR解压文件时，如果目标文件夹中有同名文件，软件会弹出一个对话框（**如图1**），该对话框中有一个"全部选否"按钮，单击它，可不替换目标文件夹中的所有同名文件。然而，当我们使用Windows系统的命令复制文件时，如果目标文件夹中有多个同名文件，也会弹出一个对话框（**如图2**），但该对话框中并没有"全部选否"按钮。此时，对于不想替换的同名文件，我们只有守候在电脑屏幕前，一个个地单击"否"按钮。如果你如此操作，那就大错特错了，因为在这个对话框中也有一个"全部选否"的妙招，即按住Shift键，单击"否"按钮。不信？你就试试吧！

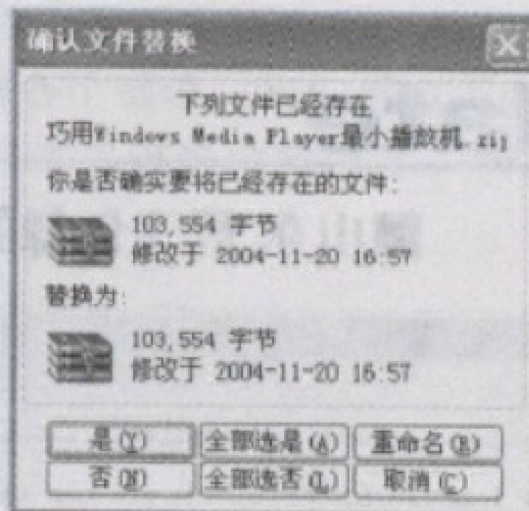


图1

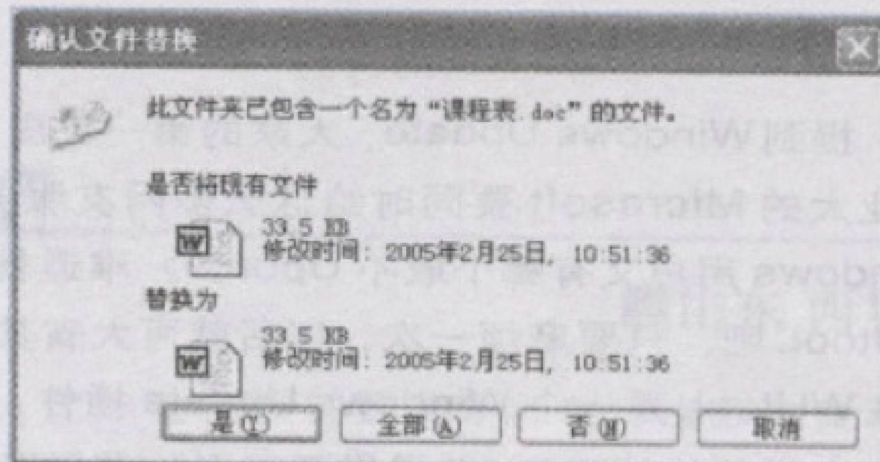


图2

用户帐号，请别和我藏猫猫

■辽宁 QS

过家家、藏猫猫是我们儿时最爱玩的游戏了。但在Windows XP/2003操作系统中，"用户帐户"却和我们藏起了猫猫，任你翻遍控制面板的角落也无法找到该选项。对了，说了半天你可能还不知道该选项有什么用吧？回过头来，让我们先说说Windows 2000的"密码管理"，通过密码管理选项，用户可将"要使用本机，用户必须输入用户名和密码"复选框中的√去掉，从而实现系统的自动登录。还可勾选或去掉"要求用户按Ctrl+Alt+Delete"选项，从而改变用户的登录方式。最为重要的是，可进行用户的管理和密码的设定工作。在Windows XP/2003操作系统中，"用户帐户"和Windows 2000的"密码管理"具有相同功能。既然"用户帐户"具有这么多实用功能，那么，就让我们抓到这个小顽童，别让它再和我们藏猫猫。

方法其实很简单，只要点击"开始"→"运行"，在弹出的"运行"对话框中输入"rundll32.exe netplwiz.dll,UsersRunDll"（注意大小写）或"control.exe UserPasswords2"，回车后，"用户帐户"窗口就出来了，**如图1**所示。

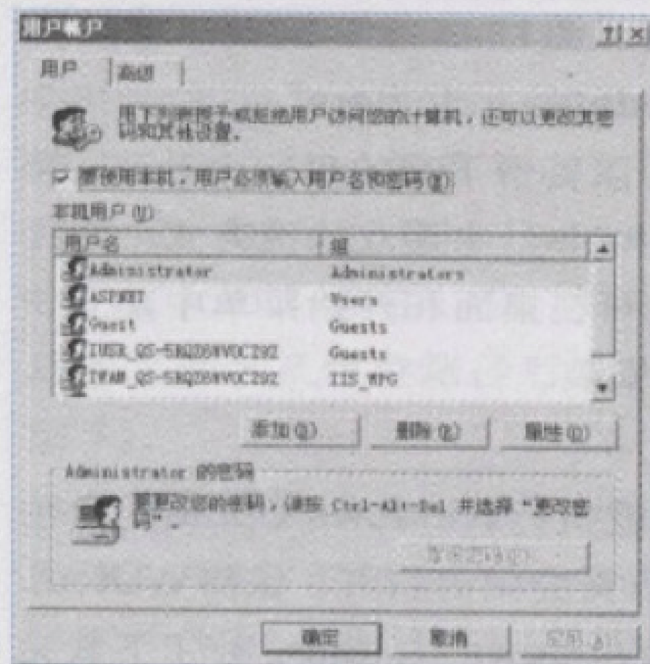


图1

这个方法虽然简单，但每次输入也挺不方便，下面一法可将显示"用户帐户"窗口功能放入右键菜单。

打开记事本，录入以下内容：

Windows Registry Editor Version 5.00

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\shell\用户帐户]

[HKEY_CLASSES_ROOT\CLSID\{20D04FE0-3AEA-1069-A2D8-08002B30309D}\shell\用户帐户\command]

@="Control Userpasswords2"

录入完毕，经检查无误后，另存为"AdduserAccount.reg"，文件名任取，扩展名必须是"reg"。双击，将此注册表文件导入到注册表编辑器中即可。

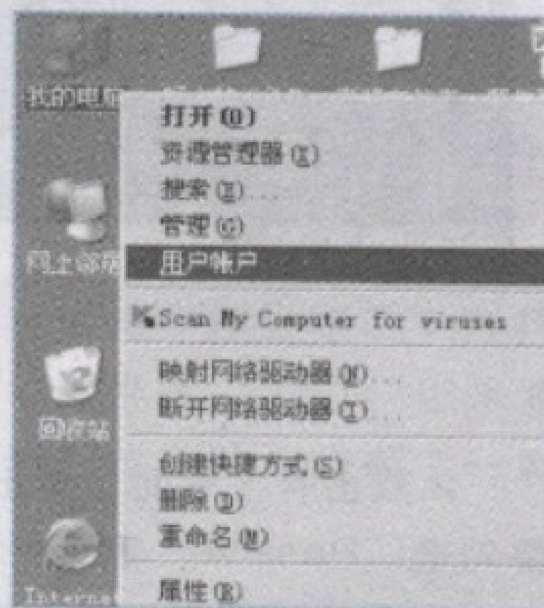


图2

好了，现在在桌面"我的电脑"图标上右键点击，看看右键菜单中是不是多出了"用户帐户"选项，**如图2**所示，点选该选项就可快速地调出"用户帐户"窗口，十分方便。

让IE工具栏也有新建空白页按钮

■福建 陈芬

大家都知道GreenBrowser、Maxthon、FireFox等浏览器工具栏上都有新建空白页按钮，可是如果使用IE浏览网页时，却没有新建按钮，其实只要参照以下方法，也可实现快速新建一个IE空白窗口。

1.新建一个快捷方式，在"请键入项目的位置"的文本框中输入""X:\Program Files\Internet Explorer\iexplore.

exe" about:blank"（X是IE安装分区），点击“下一步”，输入文件名，比如IEnew，再按“完成”。

2.单击“开始”→“运行”，输入“gpedit.msc”后回车，打开“组策略编辑器”。在左侧窗口中依次展开“用户配置”→“Windows设置”→“Internet Explorer维护”→“浏览器用户界面”分支。

3.右击右侧窗口中的“浏览器工具栏自定义”，选择“属性”，在弹出的“浏览器工具栏自定义”窗口中单击“添加”按钮，在“浏览器工具栏按钮信息”窗口中的“工具栏标题（必需）”处输入按钮在IE工具栏上显示的文字“新建”，在“工具栏操作（必需）”处输入刚创建快捷方式文件完整路径（注意：要加上快捷方式后缀名.lnk），比如C:\IEnew.lnk（**如图1**）。

4.在“工具栏颜色图标（必需）”和“工具栏灰度图标（必需）”处分别输入按钮在IE工具栏上显示的颜色图标和灰度图标文件的完整路径比如：C:\IEnew.ico，这两个图标可相同，再点击两次“确定”后退出“组策略编辑器”。

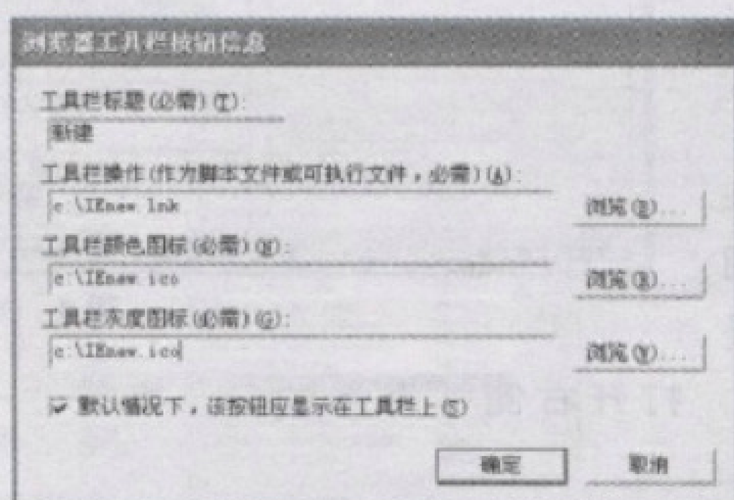


图1

5.重新启动IE浏览器，如果“新建”按钮没有出现在IE工具栏上，就单击“查看”→“工具栏”→“自定义”将它添加到工具栏上，并把它调整到适当位置。

6.浏览网页时，要新建IE空白页，只要单击工具栏上的“新建”按钮即可（**如图2**）。

如果是Windows 98系统，只要打开记事本输入以下内容：

```
REGEDIT4
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Extensions\{2CFFBEBC-A21B-4853-9CF6-D0D00C01CEB2}]
"Default Visible"="Yes"
"ButtonText"="新建"
"CLSID"="{1FBA04EE-3024-11d2-8F1F-0000F87ABD16}"
"Icon"="c:\\IEnew.lnk"
"HotIcon"="c:\\IEnew.ico"
"Exec"="c:\\IEnew.vbs"
```

把它保存为IEnew.reg（注意：注册表文件中的快捷方式和图标文件请输入实际位置，并且路径中“\”应该用“\\”表示），再双击该注册表文件，将它导入注册表即可实现以上功能。



图2

小提示：如果将快捷方式中的“about:blank”修改为你需要的网站，比如“http://www.popsoft.com.cn/”，就可在打开新窗口时连接到大众软件网页。

病毒名称 QQ小偷(Trojan.QQMSG.Mispy.a)

病毒类型：通过QQ传播的木马病毒　　病毒危害级别：★★★

病毒发作现象及危害：病毒采用Visual C++编写，运行后弹出一个内容为“安装时检测到系统中某程序与本软件发生冲突，请先纠正该冲突，或选择另一台电脑上安装！”的窗口麻痹用户。病毒会向QQ在线好友发送“好漂亮的动画哦，可以打开看看吧.exe”、“一个对你目前工作很有帮助的好东东.exe”、“网上听收音机（调到第5个频道，我们边聊边听吧）.exe”等名称的病毒文件。病毒会记录用户的QQ号码及密码，并将它们发送给黑客。

手工删除

一、清除内存中的病毒

1.Win2000/XP操作系统下用鼠标右键单击任务栏，选择“任务管理器”，单击“进程”Win9X系统下可使用第三方工具如Procview等进行类似的操作。

2.在进程列表中找到“rundll32.exe”项，单击鼠标右键，选择“结束进程”。

二、清理注册表中的病毒项目

1.一定不要再打开其他的EXE文件。

2.打开HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\exefile\shell\open\command注册表项，双击右边窗口的“默认值”，删除值前面的“假空格”。

3.打开注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\txtfile\shell\open\command，双击修改默认值，将内容全部删除，重新写入“NOTEPAD.EXE %1”。

4.删除注册表项HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Classes\MSipv\。

三、删除病毒文件

1.打开“我的电脑”，选择菜单“工具”→“文件夹选项”，点击“查看”，取消“隐藏受保护的操作系统文件”前的√，并在“隐藏文件和文件夹”项中选择“显示所有文件和文件夹”，然后点击“确定”。

2.删除Windows系统目录下System32（Win9X为System）目录中的“.exe”、“notepad .exe”（注意文件名中含有“空格”）文件。

3.如果是Windows 2000/XP系统，删除System目录下的“rundll32.exe”文件，如果是Windows 9X系统，删除System32目录下的“rundll32.exe”，注意不要删错文件。

4.如果机器安装有QQ，需要进入QQ的安装目录，将“TIMPlatform.exe”文件删除，然后把“TIMP1atform.exe”（左数第5位为数字“1”）改名为“TIMPlatform.exe”（左数第5位为字母“l”）即可。

使用“QQ在线杀毒”清除病毒

对于一般用户，也可打开QQ软件主界面上的“互动空间”，点击“瑞星在线杀毒”链接，对计算机上的病毒进行彻底查杀。

用专杀工具清除病毒

针对此类QQ病毒，瑞星公司制作了“QQ病毒专杀工具”供用户免费下载使用。目前此专杀工具已升级到3.6版，下载地址为http://it.rising.com.cn//service/technology/RS_QQMsender.htm。

瑞星提示

当收到朋友用MSN、QQ等聊天工具发来的文件，一定要先用杀毒软件查毒并跟朋友确认一下再打开，以免被病毒感染。由于此病毒变种较多，建议用户及时升级瑞星杀毒软件2005版到17.20进行防范。



试·办公·备

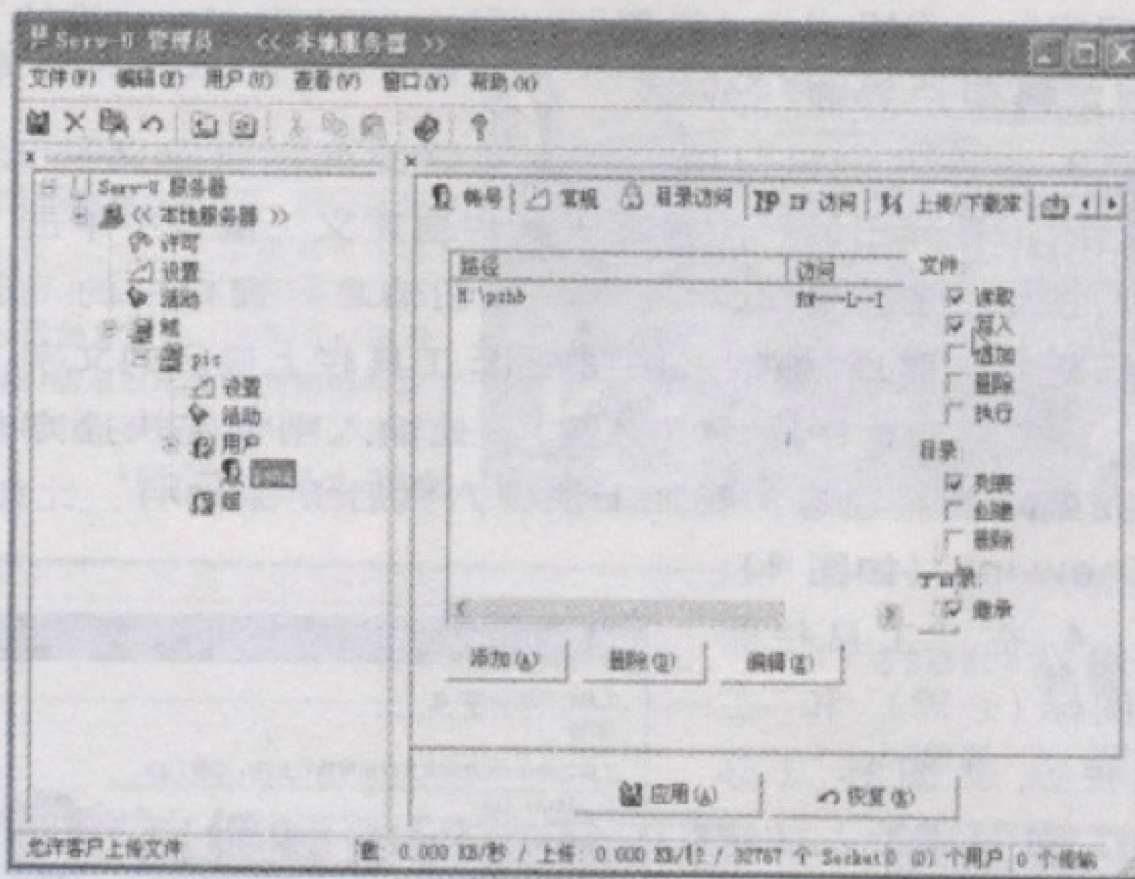
局域网内集中保存屏幕截图

■天津 北运河畔

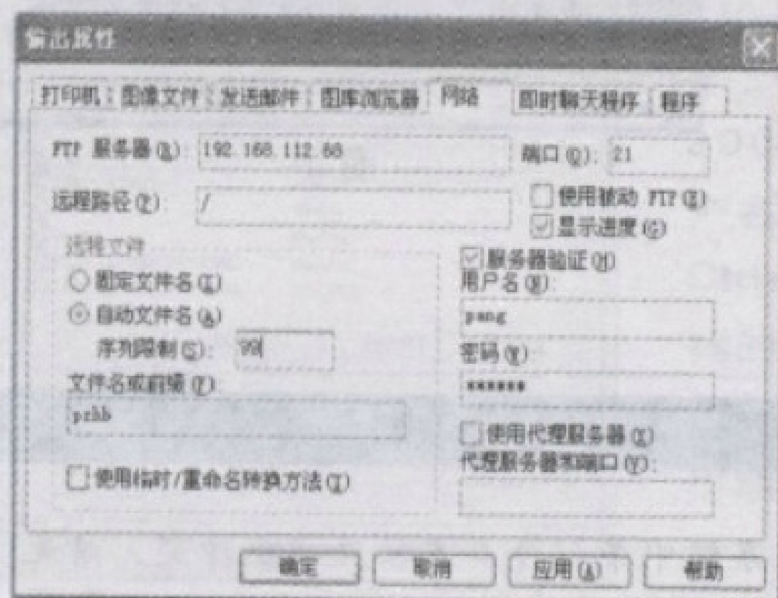
很多时候，大家需要通力合作解决工作中的问题，比如我在学校制作课件时，需要其他几位老师帮忙从一些素材中截取一些图像。然后利用SnagIt，可把截取的图像直接通过局域网保存在笔者的电脑中，确实比较方便。现简单介绍一下方法。

一、建立FTP服务器

首先需要利用Serv-U在笔者的电脑中建立FTP服务器：执行Serv-U 6.0，展开主界面左侧"本地服务器"，服务器会自动启动。在"域"上右击鼠标，选择"新建域"，在"添加新建域"窗口中依次输入本机IP地址、域名、端口号（默认为21），"域类型"设置为"存储于.INI文件"；展开刚刚建立的域，在"用户"上右击鼠标，选择"新建用户"，打开"添加新建用户"窗口，依次输入用户名、密码、选择主目录，最后把"是否锁定用户于主目录"设置为"是"。选中刚刚建立的用户，打开右侧"目录访问"标签，一定要把"写入"勾选（**如图1**）。


图1

我们可为不同的用户指定不同的主目录，这样可使不同用户的图片保存在不同目录中。


图2

二、设置SnagIt

接下来需要在客户端设置SnagIt了：执行SnagIt 7.1，在右侧"捕获设置"中，把"输出"设置成"网络"，单击"输出属性"按钮，打开"网络"标签（**如图2**），"FTP服务器"中输入IP地址，然后设置"端口"，注意这些要与上面建立的FTP服务器一致；在"远程路径"中，输入"/"表示根目录；"远程文件"中选中"自动文件名"，并适当设置文件名前缀；勾选"服务器验证"，然后输入用户名和密码，此处要与Serv-U中建立的用户相一致；另外，勾选"显示进度"，不选"使用临时/重命名转换方法"。

设置完毕，即可使用SnagIt捕捉图像了，图像会自动传送到FTP服务器中。从屏幕上截取的文字、视频等素材，同样可利用此方法来集中存储。

完美压缩双语VCD

■山东 ZT

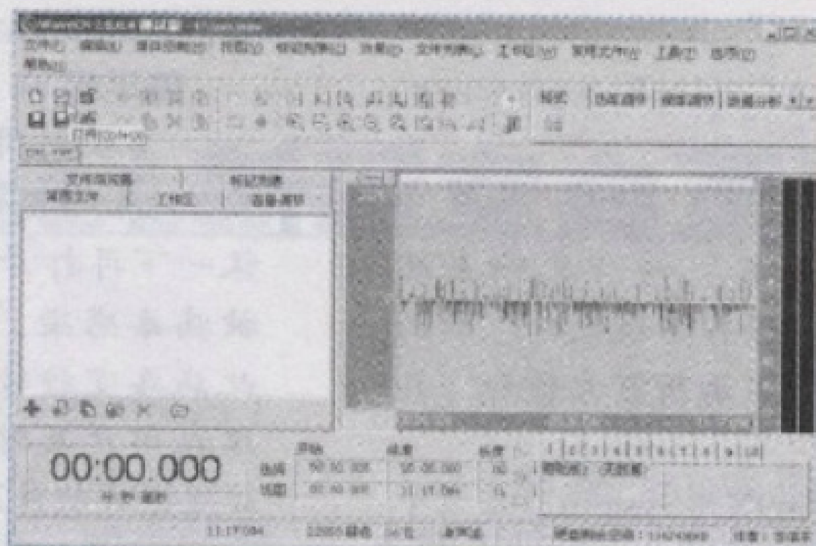
2005年第6期大众软件上刊登了"用VirtualDub压缩双语VCD"一文，使用该法最后得到的是单声道的AVI格式视频文件，这种电影的声音效果远不如双声道立体声电影的饱满，而且如果你是位Real或WMV爱好者，VirtualDub也无法满足你的要求。所以该法虽然也可解决问题，但远不完美。经过研究，现在有更好的方法来解决问题。

一、提取双语VCD中的中文语音

我们可使用熟悉的VirtualDub完成该操作。用VirtualDub打开VCD上的DAT文件，在"音频转换"选项卡中选择中文声道，然后在"设置音频压缩"对话框中选择"MPEG Layer-3"编码，最后执行"文件"→"保存WAV"即可把中文语音提取成单独的WAV文件。我们得到的是.wav扩展名的MP3文件，因此体积很小。

二、获取双声道音频

在上一步中得到的WAV文件是单声道的，我们还得用WaveCN（下载地址是http://www.skycn.com/soft/2001.html）把它转换成双声道立体声音频。


图1

WaveCN的主界面**如图1**，单击"打开"导入WAV文件，依次单击"效果"→"格式"→"格式转换"，打开**如图2**所示的对话框，选择"双声道"，再单击"开始转换"即可开始处理。完成后按Ctrl+S组合键即可保存双声道声音。

三、获取视频文件

根据用户不同的需求，现在我们的操作出现了3个分支。

第一，如果你希望得到MPEG-4编码的AVI视频，可再用VirtualDub打开DAT文件，执行"音频"菜单中的"WAV音频"导入刚才得到的双声道WAV文件，再参照《用VirtualDub压缩双语VCD》一文中的方法设置好音频以及视频压缩编码，最后执行"文件"/"另存为AVI"即可得到双声道的AVI电影。

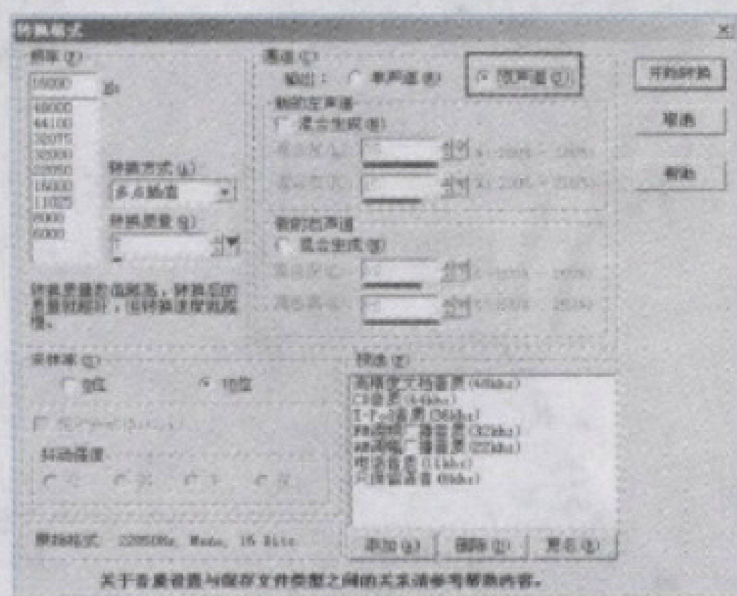


图2

提示：对于单声道AVI视频，是否还有补救办法呢？当然有，用VirtualDub打开单声道AVI视频文件，选择“音频”菜单中的“转换”命令，在弹出的对话框中选择“立体声”，然后设置好音频以及视频压缩算法，重新保存一次即可。

第二，如果你希望得到Real格式电影，可用RealProducer Plus 10（下载地址是http://www.skycn.com/soft/1825.html）把VCD压缩成无声的RMVB视频文件，然后再用一个叫RMA的小工具把立体声音频合成到这个视频文件中。

1.打开RealProducer Plus 10，单击主界面上的“Browse”按钮选择DAT文件，再单击“Audiences”打开**如图3**所示的对话框，在“Audio Mode”下拉列表中选择“No Audio”，右下方的“Audiences in job”列表中默认会有几个比特率极低的任务，依次选择后单击对话框下方的垃圾桶按钮删除，然后在左边的“Templates”列表中选择压缩模板（比特率在400kbps左右即可），单击中间的黑色箭头将其添加到“Audiences in job”列表中，单击右上角的“x”关闭对话框，再单击“Encode”即可开始编码。

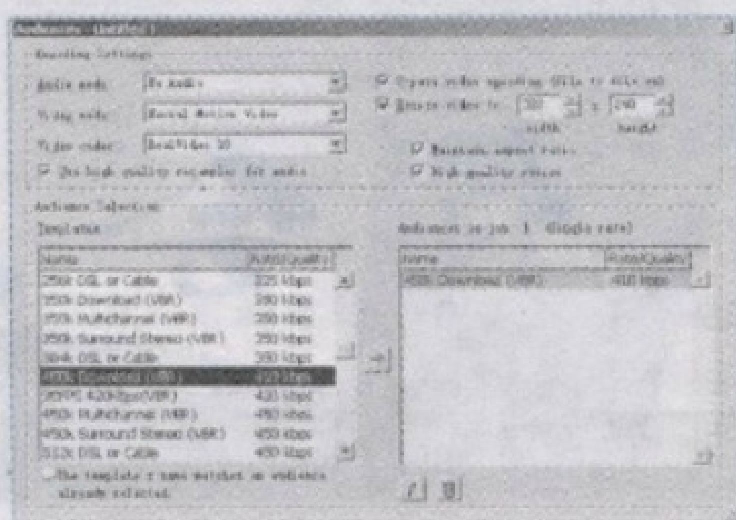


图3

2.RMA只能合成Real格式的音频和视频，因此这一步中我们需要把提取到的WAV文件转换成RM格式。到http://www3.skycn.com/soft/17144.html页面下载Mini-stream Ripper，它的主界面**如图4**，单击“Load”导入WAV文件，再单击“Convert”打开**如图5**所示的对话框，在“Output to”中选择输出文件的保存路径，然后在“Encode to”中选择“Real Audio(*.rm)”，“RM Bitrate”（RM比特率）不用太高，一般64kbps左右即可，最后单击“OK”即可开始转换。

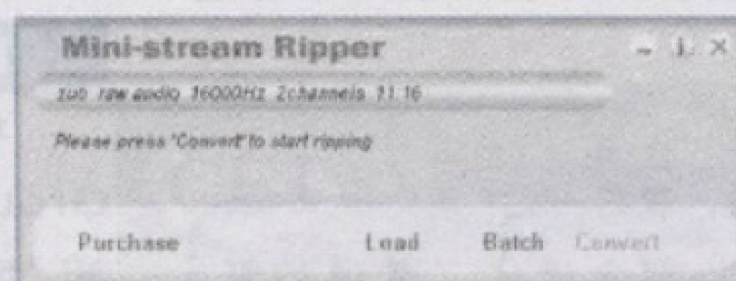


图4

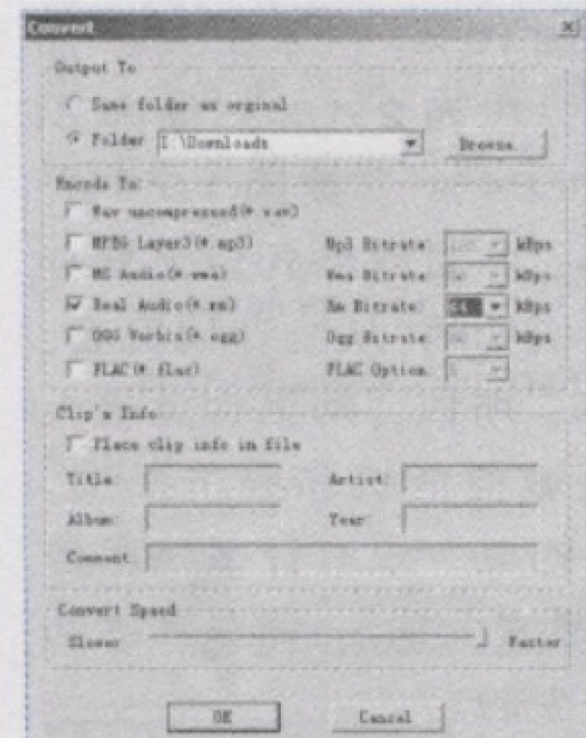


图5

3.现在我们就可合成完整的视频文件了。到http://www.skycn.com/soft/10984.html页面下载“RMA伴侣”，把压缩包中的RMA.exe解压出来，然后把要合成的音频（例如A.rm）以及视频文件（例如B.rmvb）复制到RMA所在目录，最后在MS-DOS窗口中输入以下命令“rma -j/A.rm//B.rmvb/ new.rmvb”，回车即可合成单语言的双声道RMVB电影。

第三就是WMV格式，它的处理方式有点类似Real格式，首先用“Windows Media编码器”（下载地址是http://www.skycn.com/soft/4885.html）把VCD压缩成无声的WMV视频，然后再用它附带的一个小工具“Windows Media流编辑器”合成单语言立体声WMV电影。

1.打开“Windows Media编码器”，在出现的“新建会话”对话框中双击“自定义会话”，打开**如图6**所示的窗口，把“源来自”设置成“文件”，单击“浏览”选择DAT文件（若导入失败，请将DAT文件的扩展名更改为.mpg），然后取消“音频”前的复选以消除声音。再打开“输出”选项卡，复选“存档到文件”，并单击“浏览”选择WMV文件的保存路径和文件名。最后打开“压缩”选项卡，**如图7**，勾选视频压缩的比特率，单击“开始编码”即可开始压制无声WMV电影。

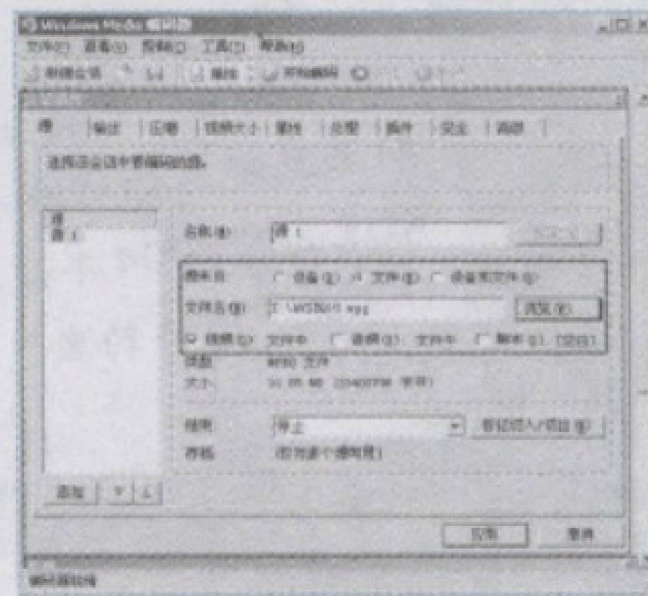


图6

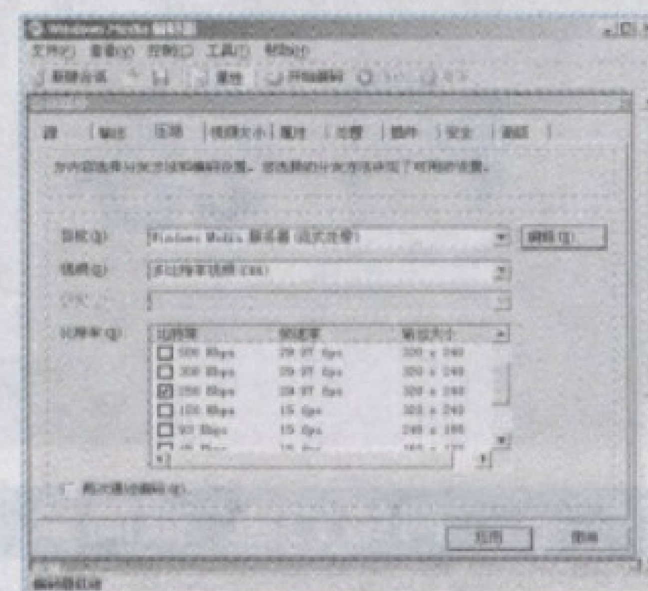


图7

2.“Windows Media流编辑器”只能导入WMA格式的音频，所以我们还需要用Mini-stream Ripper把WAV转换成WMA，操作请参照上文，笔者就不再多说了。

3.在“Windows Media”程序组中启动“Windows Media流编辑器”，其主界面**如图8**，单击“添加源”分别导入WMV视频和WMA音频，首先勾选WMV视频，单击“添加”将其添加到“设置输出受众”列表中，然后单击选定该“受众”，再在左边列表中勾选WMA音频，单击“添加”将其添加到已有受众下，单击“创建文件”，再单击“开始”即可开始合成。

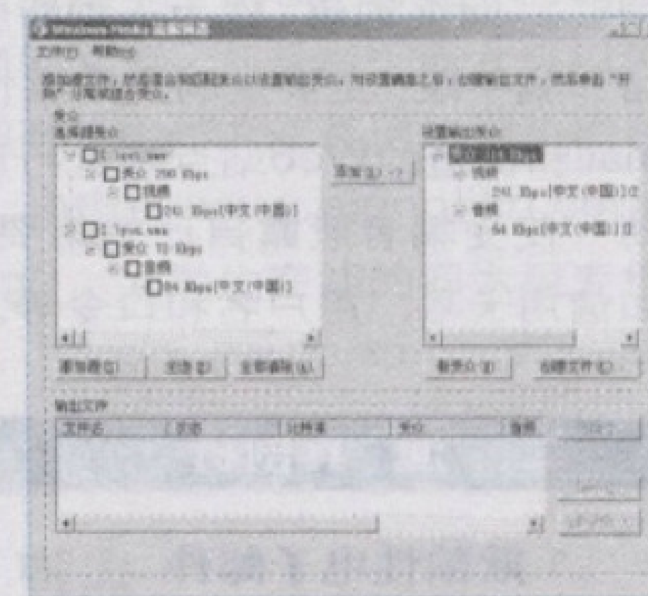


图8

一句话技巧

有时在网上点击超链接时（尤其是下载一些不太常用的文件类型），IE没有让你选择打开还是保存到某个路径，总是自动下载到临时文件夹中。这时只要打开资源管理器，点击“工具”→“文件夹选项”，选择“文件类型”选项卡，在“已注册的文件类型”列表，找到你要下载的文件类型（没有可新建之），选中它，单击“高级”按钮，弹出“编辑文件类型”对话框，选中“下载后确认打开”前的复选框就可以解决问题了。

辽宁 小北

编者按：如今，随便打开一个搜索引擎，以"网络钓鱼"为关键词搜索一下，就会有数万个结果呈现在你的面前。"网络钓鱼"已经成为刚刚过去的2004年最具威胁的灾难之一。那究竟什么是"网络钓鱼"，它为什么会有如此大的危害呢？

网络钓鱼，你会上钩？

■辽宁 蓝色海岸

一、"网络钓鱼"很简单

"网络钓鱼"，英文为"Phishing"（指实施诈骗活动的人），是"Fishing"和"Phone"的综合词。由于黑客的"老祖宗"起初是以电话作案，所以用"Ph"来取代"F"，创造了"Phishing"这个词汇。"网络钓鱼"作为一种新生的网络诈骗手段，主要是利用欺骗性的E-mail和伪造的Web站点来进行诈骗活动，使受骗者泄露自己的重要数据，如信用卡号、用户名和口令等。

二、"渔"具剖析

1.欺骗性电子邮件

诈骗者会向没有防范的用户发送一些貌似来自银行或零售商的电子邮件，声称收件者的账户需要更新或有新产品待售，目的在于钓取客户的账户资料或信用卡号码。通常，欺诈邮件会提供一个与银行或购物网站极为相似的链接，收到此类邮件的用户一旦点击此链接，紧接着页面会提示用户继续输入自己的账户信息。

2.鱼目混珠的网站

诈骗者利用人们的疏忽大意，英文字母"o"、"l"与数字"0"、"1"易混淆的特点，使用户将仿冒的网址当成正确的网址进行点击。例如，一恶意网站（www.1enovo.com）伪装成联想主页（www.lenovo.com），前者将数字1取代英文字母l，利用多种IE漏洞种植木马病毒，并散布"联想集团和腾讯公司联合赠送QQ币"的虚假消息，诱使更多用户访问该网站时造成感染。

道高一尺，魔高一丈？

任何事物都会进化，普通的假冒站点和假链接也不例外，进化后的它们开始直接利用真的站点行骗了！最新的"钓鱼术"就融合了一种被称为跨站点脚本的技术。用户点击邮件中链接后将进入正常站点，但恶意脚本会使用户的电脑上弹出一个类似银行站点一部分的小窗口让用户输入帐号和密码。

三、"被钓"后果很严重

感染了"网络钓鱼"的计算机有何症状呢？同传统的木马程序一样，它不复制自己。一个中"招"的计算机可能会有一个或多个不寻常的任务在运行（可使用任务管理器或相似的工具查出），或者计算机的注册表和其它配置文件被更改，而且，电子邮件会在用户不知情的情况下被发送。

由于"网络钓鱼"是一个非自我复制的恶意代码，所以它通常作为电子邮件的附件进行传播，或者它们可能隐藏在用户与其他用户进行交流的文档和其它文件中，而且它们还可以被其它如蠕虫等恶意代码所携带。

四、防范"网络钓鱼"

根据"Anti-Phishing Working Group"（反钓鱼工作组）的统计，按照"网络钓鱼"网站的多少，目前排在前10名的国家是：美国27%、中国21%、韩国10%、日本5.5%、加拿大2.6%、巴西2.1%、德国2.1%、印度1.84%、英国1.76%、法国1.54%。并且网络钓鱼大部分是针对金融机构的，从统计情况看，占到了75%。所以，网络钓鱼最大的危害就是诚信危机和经济损失。尽管"网络钓鱼"没有什么技术含量，属于"愿者上钩"，但对它的防范是必不可少的。

1.不要回复或者点击邮件中的不明链接。

2.对以停用帐号为由要求重新输入账号信息的邮件不予理睬。

3.若想访问某个公司的网站，使用浏览器直接访问，而非点击邮件中的链接。

4.留意网址，多数合法网站的网址相对较短，而仿冒网站的地址通常较长。

English一网打尽

——在线英语学习资源介绍

■江苏 hollywood

编者按： 眼看着今年的英语四、六级考试就要于下个月开站，想当初和这东西可是"苦大仇深"。几经鏖战之后，发现还是缺乏学习资源和听、说、读、写的练习。有人说网络是万能的，那就让我们通过网络来解决这个问题吧。

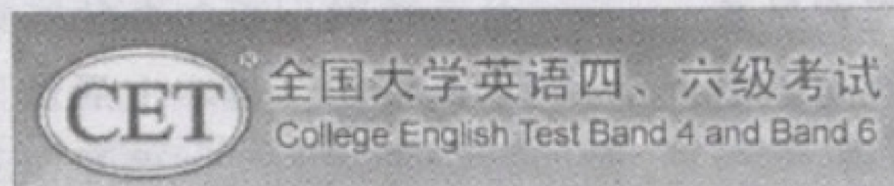
一、英语四六级考试

CET全称为大学英语四、六级考试（College English Test），是由国家教育部高等教育司主持的全国性教学考试；考试的主要对象是根据教学大纲修完大学英语四级或六级的大学本科生或研究生。尽管现在新的四六级考试试点方案也已经出台，不再设置合格线而且强调和学位证的授予脱钩，广大考生可以松口气，但是其结果仍然是找工作的硬指标，还是努力考个高分才好。下面我们就介绍一些大学英语四六级考试的网络资源给大家参考，相信互联网络可以成为考生的好助手。

1.信息来源

CET官方网站

http://www.cet.edu.cn/



要了解关于大学英语四六级的最权威的基本信息当然要去CET官方网站。这个网站公布了包括大纲在内的各种考试基本信息，还提供了样卷、相关参考书目等重要信息。但是网站非常简单，更新也不频繁，仅供考生了解一下四六级考试的最基本信息。

中国教育在线

中国研究生招生信息网

http://www.cer.net/HomePage/cer.net/jiao_yu/english/CET/index.shtml

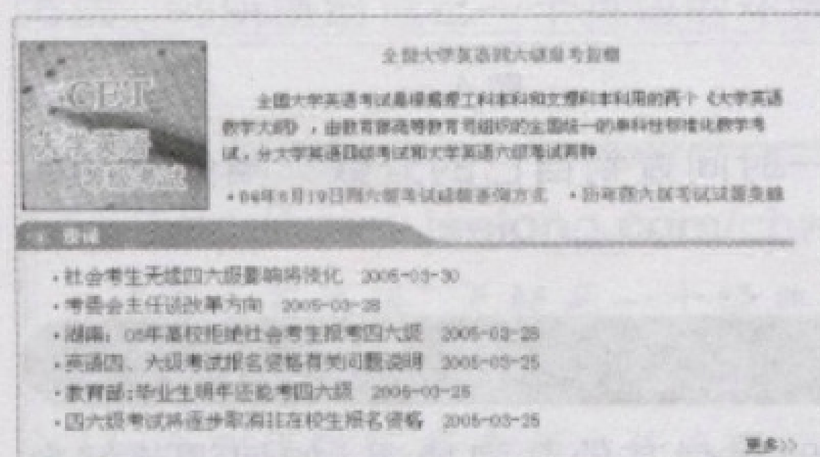


图1

考生首先需要了解四六级考试的各种动态，比起更新不稳定的业余站点，专业运作而更新及时的中国教育在线就可靠多了，在这里可以看到关于四六级的相关新闻报导（图1），从而掌握住政策动态，以免错过时机。该站也提供了一些技巧和经验供参考。

了解了考试信息后就要进行系统地备考学习了。四六级考试包括听力、语法词汇、改错或者完型填空、阅读、作文等部分，就各个部分有针对性地进行学习是极有必要的。

不过，在正式开始之前，一个建议是首先将网上的四六级备考经验文章浏览一下，寻找一个适合自己的方法。俗话说，工欲善其事，必先利其器，一个好的方法是事半功倍的保证。而且这样的经验文章，几乎每个四六级相关网站都有，比如沪江英语的相关栏目（网址：http://www.hjenglish.com/catalog/）、大学生在线的四六级专栏（网址：http://www.dastu.com/Class/cet46/）等等，都可以广泛借鉴。

2.听力

找到了好的途径后，就可以开始艰苦的努力了，首先是听力。听力的提高无他，惟多练耳，没法短时间就突击出来。这里提供两个听力资源网站，一个是洪恩网站提供的在线四六级听力测试（图2，网址：http://www.hongen.com/eng/study/exam/index1.

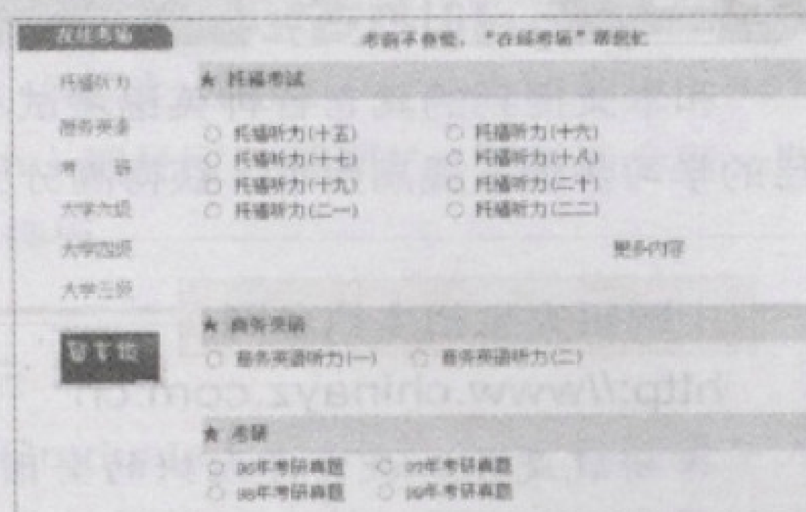


图2

index1.htm)，这个比较有趣，大家可以试试在线答题；另一个是普特英语俱乐部（网址：http://www.putclub.org/），在这里可找到关于英语听力的教程、方法等丰富资料，如果你有兴趣，完全可以下载听听美国总统布什的演讲。

3.语法和词汇

掌握了坚实的词汇和语法功底，做起题来就驾轻就熟了。英语的主要语法学习内容是有限的，只要在英语学习网站的栏目搜寻一下相关文章比如在旺旺英语（图3，网址：http://www.wwenglish.com/en/exam/3/index.asp），边阅读边温习一下在课堂上所学，基本问题不大，所余的只是更多练习了。

至于词汇记忆，相信就不用笔者多说了，之前

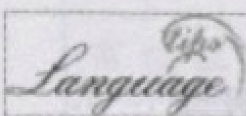
图3

提供的网站中有不少同时提供了这方面的资料。笔者认为尽管四六级的单词量并不是很大，但它是基础，必须花时间去记忆。也可以使用一些单词记忆类的辅助软件，比如"轻轻松松背单词"等。

4.阅读

进行阅读练习时，一方面可以阅读一些过去的考试题目、模拟题目等进行实战演习，并时时总结失误和经验；另一方面可以读一些英语新闻提高适应性和速度，排除一看见大段英语就无从下手的感觉。

中国日报英语站



http://www.chinadaily.com.cn/english/lt/lt_index.html

更新及时的双语新闻，非常利于轻松进行阅读学习，网站里除了包括时事新闻外，还有在线听力和词汇乐园等小栏目，笔者认为这个网站非常不错。

英语ABC

http://www.englishabc.com/

网站中提供一篇一篇的英文短文，同时标注出所有较难的生词，有助于阅读和理解。相信你轻松看过里边的文章后，四六级考试就不在话下了。

5.写作

作文是四六级考试的大头栏目，一方面是日常的多读多练，记诵一些规范地道的英语例句，闻名的英语培训机构李阳疯狂英语（网址：http://www.crazyenglish.org）的网站作为一个资源丰富之极的学习网站，里面就有很多这样的总结；另一方面，也需要是巧妙地使用一些技巧，比如使用一些"精彩词"来代替"平庸词"，都是有助于提高评卷者对你英语水平评价的，这些小技巧同样可以来自于这些网站中的经验文章。

6.考前培训

如果你对自己的英语能力心里没底，不能保证是否能够"一击致命"，当然可以参加四六级的考试培训，要说到知名度以及正规性，当然新东方是不能不说的。

新东方教育集团



http://www.neworiental.org/class/SLJ.asp?kcid=32

由俞敏洪一手创办的新东方发展到现在已经成了一个实力强大的教育集团，基本上涵盖了所有的英语培训。在这里你可以看到四六级考试的考试信息以及课程设置，关于报名是否已满以及费用方面的事情你也不用担心，这里有详细说明。

7.考后查分

尽管大家都知道，但笔者在这里还是要提一句，CET官方授权的查分网站是亿唐（图4，网址：http://cet.etang.com/），足不出户你就可以很方便地在第一时间查到自己的分数，咱们这套四六级网络助考也算圆满了^_^

图4

二、考研英语

和本文提到的其它各种英语考试不同，参加考研的人不光要对付英语，还要同时对付其他几门功课。如何调节好自己的学习步骤，提高效率，获得高分，要找到答案也同样可以借助互联网络这个无所不能的好工具。

中国研究生招生信息网

http://www.chinayz.com.cn

考研就是参加教育部组织的全国硕士研究生入学考试，其官方网站就在这里，从这里可以看到最权威的一些包括报名、招生目录等信息，不过更多好的信息还是要到民间的考研专业性网站上去。

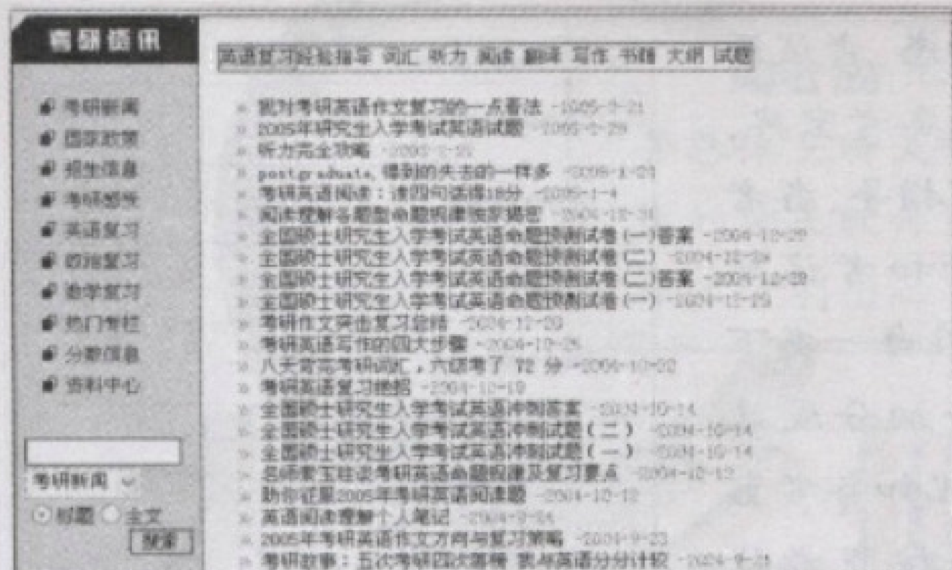


图5

首先值得推荐的是“你来我网”OKhere，这个网站信息极其丰富，栏目分类合理而详尽。比如其考研英语专栏（图5，网址：http://www.okhere.net/kaoyan/zixun/english/）就精心地分为经验、词汇、听力、阅读、翻译、写作、大纲、试题和书籍等栏目，一目了然，可以很快定位到自己所需要的资料信息上去。在你来我网，考生还可以和近40万注册用户在其论坛中交流得失，求解疑问，寻找资料和信息。而考研加油站（http://www.kaoyan.com/Review/English/）的论坛更有近百万的注册用户，细心的版主还为考友把重要的资料例如历届考题合集压缩包等一一整理放在论坛上供访问下载（图6），十分有用。

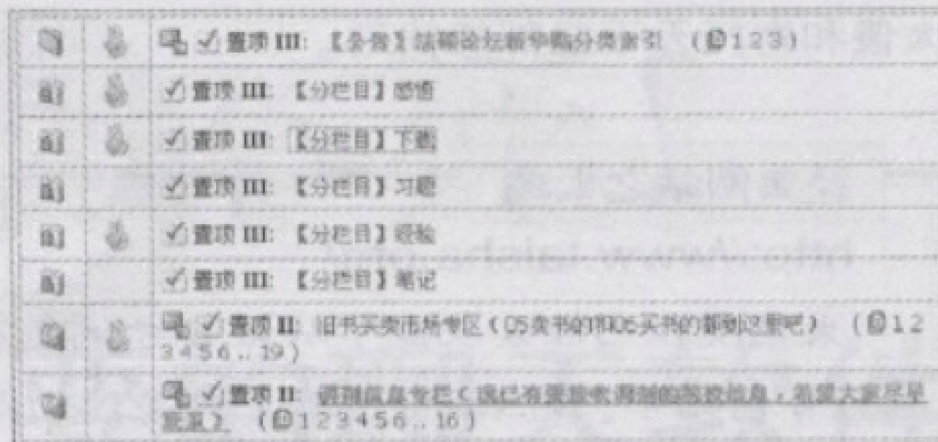


图6

三、海外考试

除了大学英语四六级考试，为大学生们所关注的就是现在的各种出国考试了，主要有GRE、TOEFL、TSE、GMAT、LSAT、ITELS等6种。以上哪些考试需要参加，得达到一个怎样的成绩，需要个人上网去你所申请的大学以及系的主页查阅具体要求。实际上，其中TSE是英语口语考试，不一定需要，只是有时候申请做助教会有帮助；而GMAT是专供去美国读MBA的人的，LSAT是专供去美国读法学院的人的。所以最常用的还是GRE、TOEFL和ITELS，下面一一介绍其网上资源（我们将单独介绍其中最著名的“太傻”Taisha.org和“寄托天下”GTer.net）。

1.TOEFL

TOEFL（TEST OF ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE）是由美国教育考试服务处（Educational Testing Service，简称ETS）主办的供所有母语不是英语而想到美国、加拿大读大学的人参加的英语水平考试，国内人称“托福考试”。托福成绩是绝大部分美加各院校接收入学申请、评定奖学金的必备成绩。在考TOEFL时会同时考TWE即TOEFL作文考试，所以这里放在一起介绍。

首先要关注的当然是ETS为TOEFL考试准备的官方主页（网址：http://www.toefl.org/），这里除囊括了各种权威公告信息外，还提供了即将于2006年来到中国的新托福考试的在线练习版，是极为重要的参考资料。在国内，教育部考试中心海外考试报名信息网（网址：http://www.51test.com/）提供了一些简单权威的报名信息，可以参考。托福的结构和大学英语四六级考试非常类似，也是由听力、语法词汇、阅读理解三大部分构成，再加额外的TWE作文考试，只是难度都相对高了些。

首先是听力的提高，我们可以考虑采用泛听和精听相结合的方法。泛听是给自己一个英语的环境，听一些英文广播节目等。

万千英语族

http://www.iselong.com/chn/index23_47_3.htm

“万千英语族”无疑是一个经典的美式英语节目，这是质量最佳的听力材料，在那里既可以选择收听在线实时广播，也可以按个别报道下载音频文件来听。这是一个非常有影响力的综合媒体，可以提供大量的免费视频、音频流媒体广播节目，供宽带用户在线观看，而很多其它网站对这种多媒体内容都是要收费的。

泛听只是辅助式的，要突破托福听力，更要靠以听力真题、模拟题为核心的精听练习，并要反复进行，总结经验。在托福上游网的听力专栏（图7，网址：http://www.toeflcn.net/toefllisten.htm）还有很多好文章，对听力的掌握要从听懂上升到快速精准掌握有用信息的层次。

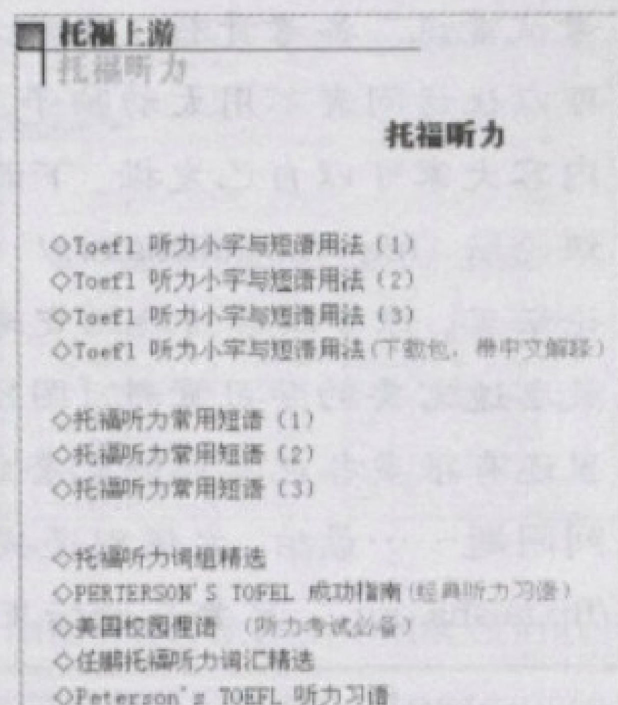


图7

笔者认为按照新东方等出版的经典单词书反复背诵单词是提高词汇量的不二选择，所以这里就不多提了。还是说说阅读理解，笔者建议采用泛读和精读相结合的方式，经常性地访问一些好的英文网站特别是新闻网站，常看常新，妙趣横生。这种网站数量很多，比较著名的纽约时报（网址：http://www.newyorktimes.com）、华盛顿邮报（网址：http://www.washingtonpost.com）、CNN（网址：http://www.cnn.com）等国外媒体都是很有意思的。

最后谈到TWE作文部分。作文的练习，无非先仿照一些好的模板套路多多试写，然后参阅别人的好文章，背一些经典句子，最后融会贯通，以至文思泉涌。至于范文，在很多托福网站如托福上游网写作栏目（网址：http://www.toeflcn.net/toeflwrite.htm）都是可以看到的，同时还会有一些好的技巧和模板。

2.GRE

GRE（Graduate Record Exam，即研究生入学考试）也是由ETS主办的，所有想到美国读研

究生的（除管理类学院、法学院外）都必须参加这个考试，是申请者必备成绩，也是教授对申请者是否授予奖学金所依据的重要标准。尽管GRE和TOEFL很多东西都是类似的，但和TOEFL不同的是，GRE是一个系统的研究生考试，它包含了语文项（Verbal）、数学项（Quantitative）和分析项（Analysis）三大部分，其主要资料在太傻和寄托天下里都能找到。

经典网站之太傻

http://www.taisha.org/

太傻现在已经发展成了从语言考试复习到留学、签证的一条龙服务网站了。当然我们这里主要关注的是网站上的托福、GRE等考试的复习信息资源。

进入考试专题页面，可以看到网站分成GRE、TOEFL、GMAT和IELTS四大部分，可以分别点击进入各自的专题资料页面。TOFEL专题页面内包括了备考方法、考场经验、听力、词汇、语法、作文、TSE等内容；GRE专题则分成考试资讯、备考方法、语文、数学、作文、实用备考资料；IELTS专题略简单，分成考试资讯、备考资料、备考方法、经验汇总。总的来说系统详尽，可以让访问者不用太动脑子、很省力地找到自己要的东西……具体内容大家可以自己发掘。下面要介绍一个极其重要的地方：太傻超级论坛（http://bbs.taisha.org/）。在这个数十万用户，数百万帖子的论坛里，你可以尽情地结交考友、寻找自己问题的答案，并到自己最急迫需要的学习资料（图8）。除了针对4门考试的专题版面，这里还有很多各色各样的配套版面，解决你从备考到走出国门的一系列问题……最后，太傻网还提供了体贴的学习资料FTP下载站ftp://ftp.taisha.org，只要在论坛里找到定期更新的密码就可以了。

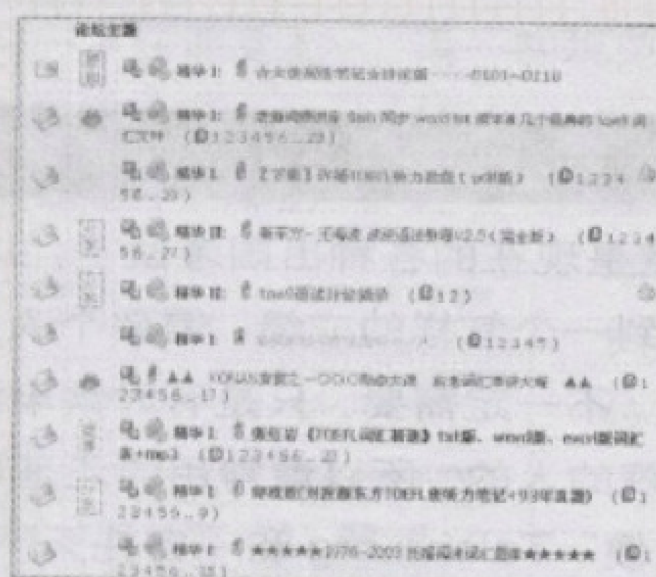
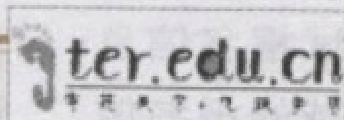


图8

经典网站之寄托天下



http://www.gter.net/

寄托天下，毫无疑问就是得名于GRE和托福。其网站与太傻虽然风格不同，但内容上有不少神似之处，也是一个提供从应试到留学、签证等全套服务的网站。我们当然先进入考试站，如果有空参考一些留学、签证的内容也可以。

寄托考试站分成GRE、TOEFL、IELTS、GMAT、SAT、其他英语考试和其他语言考试7个频道，内容涉及范围要比太傻广一些。我们重点关注的还是前3个，有参加其它语言考试的也可以去参考各自的内容。

寄托考试站各个频道内比太傻也要复杂一些，大致分成最新考试动态、考试须知、备考宝典、专家指导、备考资料和考试现场，在每一类下又会细分成几类，比如备考宝典会按照考试科目细分（图9）。总之，通过导航，一步一步，访问者很容易找到自己所要的丰富信息……

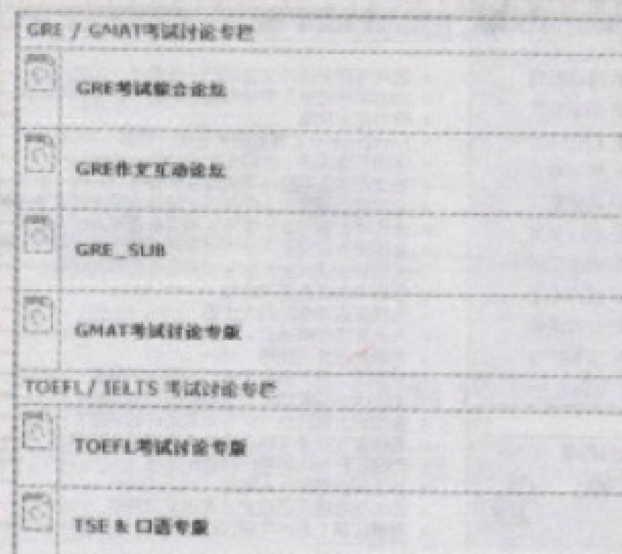


图9

寄托家园（http://bbs.gter.net/）作为寄托站的互动中心，同样热闹非凡，蕴藏在网友百万个帖子中的丰富信息就有待于你自己去探索了……备考之时，到人气鼎盛的考试论坛去答疑解惑，始终都是很好的主意。问一问，有什么好的经典教材，看一看，有什么好的参考资料；分享成功，安慰失败，是一段值得回忆的体验。

3.IELTS

IELTS考试的全称为：International English Language Testing System，中文译作“雅思”，是由英国文化教育委员会负责在世界各地组织的语言考试。这是非英语国家的人赴英国、澳大利亚等英联邦国家高等教育机构就读和进修必须参加的语言测试。

雅思的考试包括4个部分：听力、阅读、写作和口语。听力、阅读、写作并无特殊之处，还是多看多练。口语更是全靠积累的实力了，一个好的语言环境，经常开口，就是成功之路。

3G雅思网

http://www.3gbbs.com/ielts/

这是一个专注于雅思的优秀站点，除了能找到考试时间、各地考点等关键信息，还有培训以及网友介绍心得的论坛，拥有全面丰富的信息（图10）。

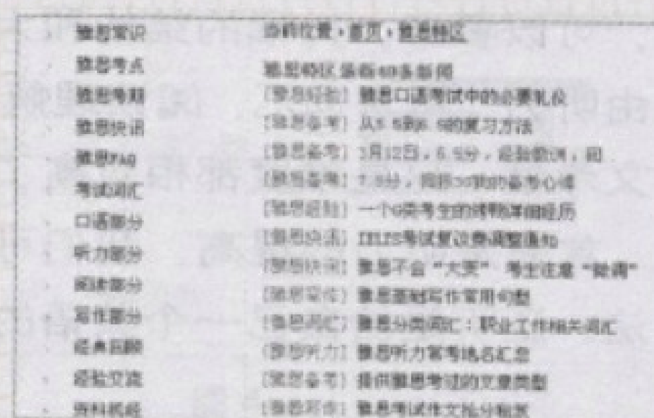


图10

四、在线词典

金山词霸在线查词

http://cb.kingsoft.com/search

剑桥针对英语学习者设计的在线词典，收录常见、实用的英文字词和用法。

http://dictionary.cambridge.org/

Longman 英文在线词典

http://www.ldoceonline.com/

在线翻译网站

http://www.worldlingo.com/products_services/worldlingo_translator.html

希望本文能够为你的英语能力增长、顺利通过四六级和GRE、托福等考试有所帮助，相信大家也明白，一分汗水，一分收获，惟有勤奋是成功的唯一道路。丰富的资源和经验，甚至是过往的考试题目，并不是通过考试的“必杀技”。

编者按 不管QQ、MSN Messenger以及UC如何厉害，Skype硬是从中撕开了一道口子。尽管总体上聊天软件市场大局已定，但依旧有无数聊天软件新秀如雨后春笋般冒出。这些新生的聊天软件虽然难以与以上几款软件匹敌，但正所谓"大象之侧，小鼠不死"，它们的功能不仅别出心裁，而且非常实用，哪怕只是试试，相信你也会获益匪浅。

大象之侧，小鼠不死！

——2款你需要的聊天软件

■贵州 肖遥

Skype之所以迅速走红，源于它优异的语音通话质量。面对Skype的攻势，腾讯立马在QQ2005贺岁版中重点推出了超级语音功能，宣称使用了全球领先的GIPS音频技术，语音质量比电话还好得多！然而纵观大部份的聊天软件，其内置的语音通话功能基本上是使用在面对面聊天或群聊中，在一些特殊的环境如游戏中却难以运用。

一、游戏中，群聊、私聊任你挑

在游戏中进行即时沟通，一直是个麻烦的事情。为了便于玩家交流，许多网游内置了简单的文字聊天功能，然而在CS、魔兽之类的紧张游戏过程中，腾出两手来打字难免有些强人所难。由游讯网（www.gametalk.com.cn）正式推出的一款名为TeamSpeak的聊天软件，让游戏聊天方式彻底得以改变。

TeamSpeak（以下简称TS）是一款群组语音通讯软件，专为游戏通讯开发而成，它采用客户端/服务器结构，可实现多人语音通信功能。更为重要的一点是，它远比QQ的"多人超级语音"灵活得多，可以实现在游戏中即时切换聊天对象，选择群聊或私聊功能。

1.申请聊天服务器

登录"http://www.gametalk.com.cn/"后就可以下载到最新的TS简体中文版，同时我们还要在这里先注册一个用户帐号（如图1）。


图1

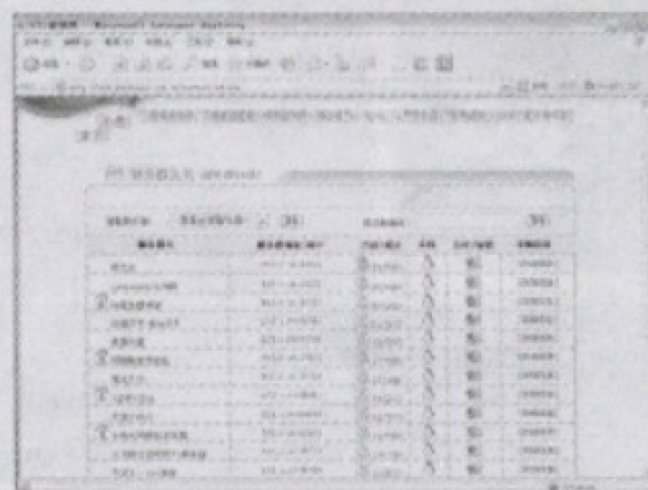
①如果你只是一个人玩游戏，并只需要简单地聊聊天，下载后安装好就OK。

②对于一群游戏好友或者某个游戏团队来说，要想方便地在游戏中与好友们即时沟通，那么最好申请一个自己的聊天服务器。

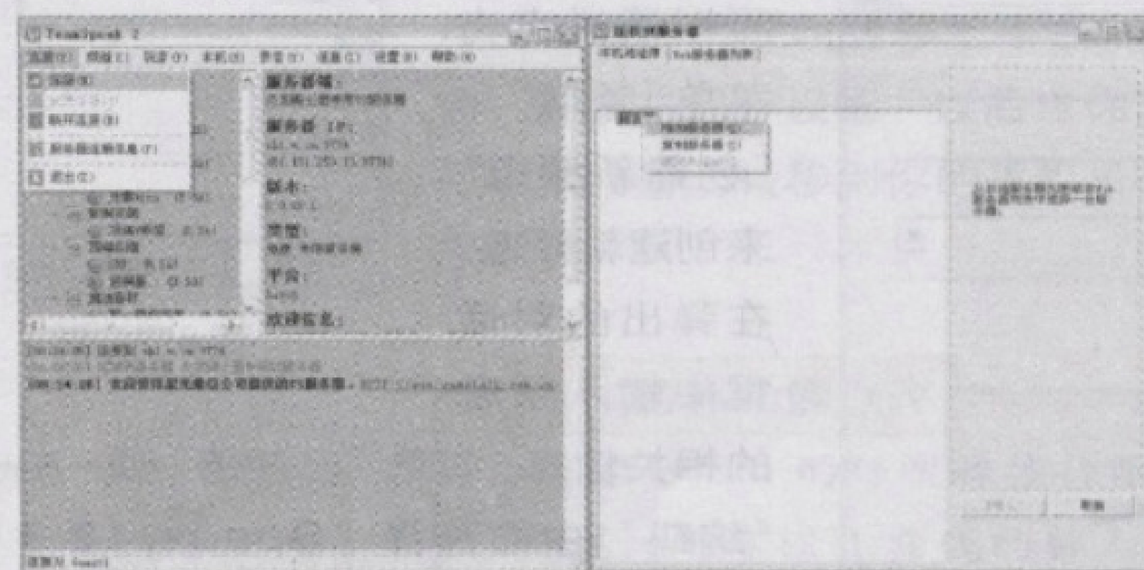
游讯网在主服务器为游戏玩家开放了多个游戏聊天服务器，并为每个服务器分配一定的带宽和端口，用户可以免费注册申请，开通自己游戏团队的私人聊天服务器。由于本文主要侧重于对聊天功能的讲述，未注册用户也可以匿名方式登录服务器，因此游戏频道的具体申请开通过程在此略过，可按照网站提示完成。

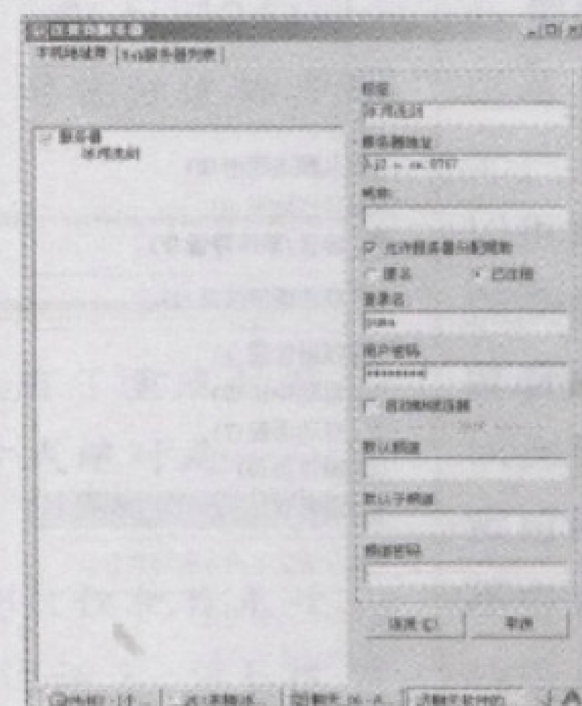
2.连接TS聊天服务器

在游讯网注册了一个帐号，并申请了自己的聊天服务器后，登录游讯网聊天服务器列表页面"http://www.gametalk.com.cn/serverlist.php"，在这里可以看到所有现已开通的私人聊天服务器，在"http://www.gametalk.com.cn/testserver.php"页面可以看到公开服务器（如图2）。


图2

从列表中找到自己申请的服务器，或选择其它公开的任意服务器，记下IP地址后即可开始进行连接。首先将要连接的服务器添加到服务器列表中去，启动TS后点击菜单"连接"→"连接"命令（如图3）后将弹出连接服务器设置对话框（如图4）。点击"本地地址簿"标签，在左侧的空白处单击右键，选择"增加服务器"命令，添加一个TS服务器地址（如图5）。


图3　图4


图5

在"标签"中输入服务器名称后，在"服务器地址"中填入TS服务器的

IP地址，这里我们使用公共服务器地址“bj2.x.cn:8767”，注意不能省略服务器地址后的端口号。公共服务器支持匿名登录，也可勾选“已注册”项，输入在网站注册的用户名和密码，点击连接就可以进入TS服务器了。

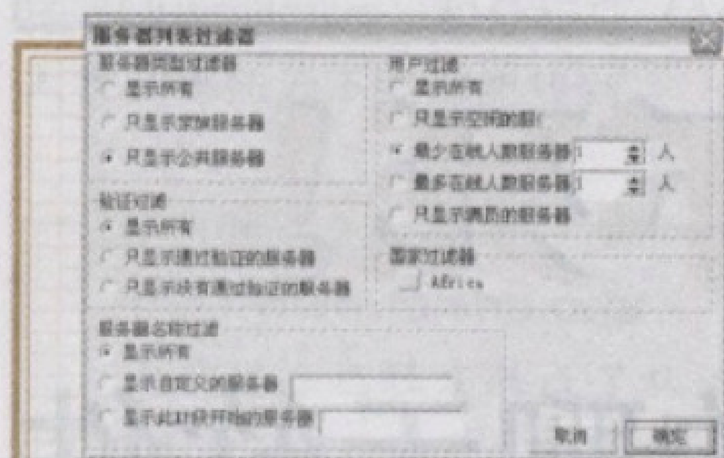
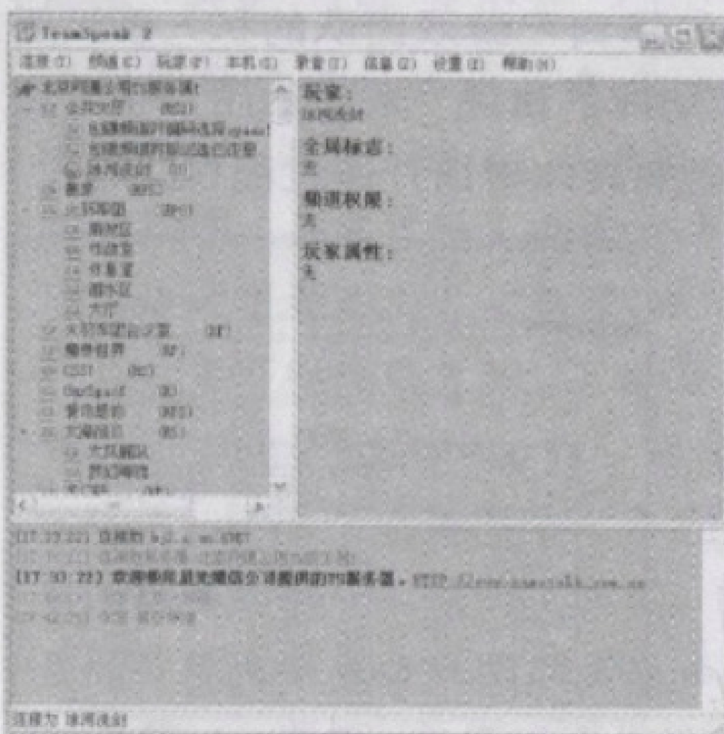

图6

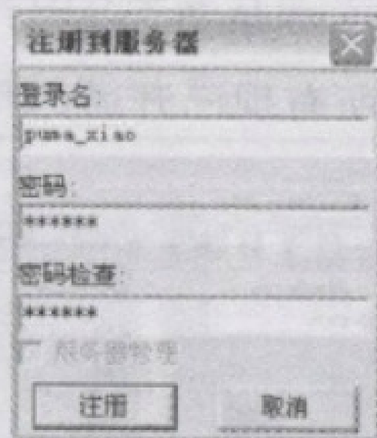

图7

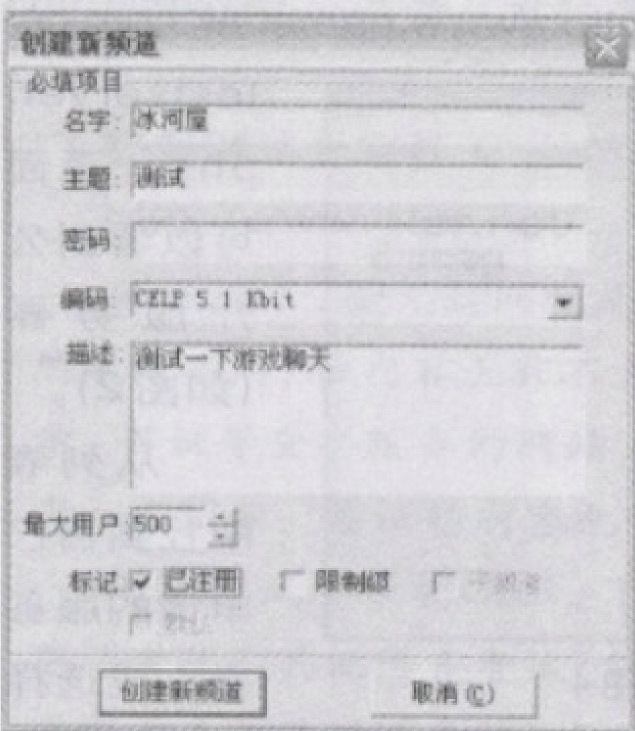
“Web服务器列表”标签中将显示所有公共服务器地址列表，首先要求设置过滤条件，如国家地区、在线人数等（如图6），显示列表后双击其中的某个服务器（如图7），即可添加到本机列表中进行连接。

3.自注册建立聊天频道


图8

连接服务器后，用户位于“大厅”（如图8），可以双击列表中的任意频道切换到频道中。匿名登录的用户昵称后会跟着“U”的标记，需要进行自注册：点击菜单“本机”→“注册服务器”命令，在弹出对话框中输入任意用户名和密码后（如图9），单击“注册”按钮完成注册，此时用户名后加上了“R”标记。


图9

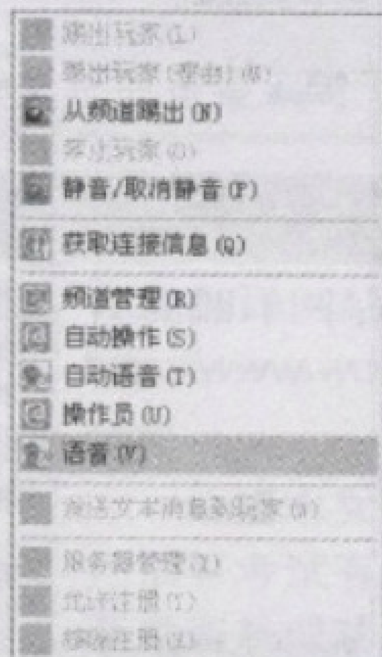

图10

用户可以通过点击菜单“频道”→“创建新频道”来创建新频道，在弹出的对话框中输入频道的相关信息，勾选“已注册”项，在“编码”中要选择“Speex 12.3 Kbit”（如图10），点击确定即可完成频道创建。

4.群聊、私聊随意选

在TS界面左侧双击新创建的频道后就可以自由地与其他加入频道中的用户进行语音交流了。此时的频道类似QQ中的多人超级语音功能，即使切换进入全屏的游戏界面，也不会对语音通话产生任何影响。同时用户还可以自定义自己的聊天状态，选择静音表示不发言也不收听频道内用户的聊天内容。

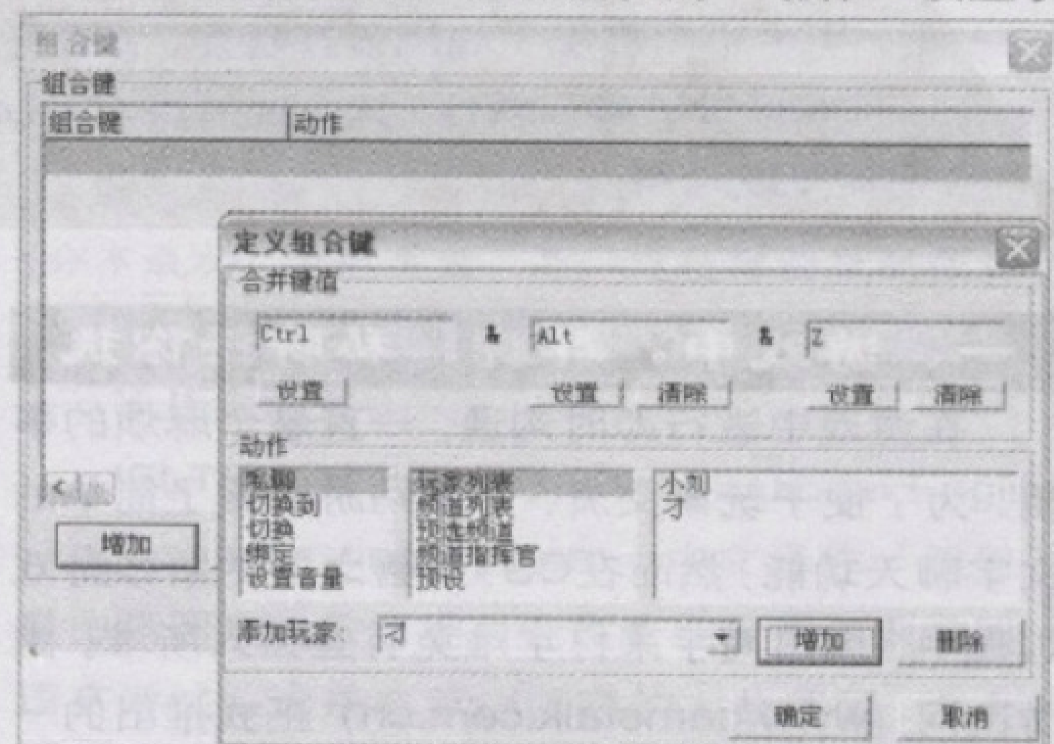
由于此时用户的说话内容会被频道内的所有玩家都听到，假如想与频道中的某个玩家说点悄悄话时，可以用右键点击该玩家用户名，在弹出菜单中选择“语音”命令，即可进行私聊（如图11）。


图11

5.最精彩之快捷键操作

其实Skype也提供了优秀的语音聊天功能，而QQ的超级多人语音功能也能在游戏时使用，但是为什么笔者还是推崇TS呢？原因就在于TS提供了快捷键操作功能，任意选择用户进行私聊而不用退出游戏状态。

点击菜单“设置”→“按键设置”，打开组合键设置窗口，单击“增加”按钮打开定义组合键对话框（如图12），在对话框的“动作”设置项里，可以选择要进行的操作类型。用户可设置的动作有私聊、切换频道等。这里我们可以选择“私聊”，然后在右边的列表框中选择“玩家列表”项，在“添加玩家”的下拉菜单中选择指定某位玩家，添加到右边的列表框中。然后为此用户设置一个快捷组合键，点击上面的“合并键值”设置项中的“设置”按钮，再按下某个按键即可完成设置。这样，在游戏时，只用一个快捷键就可以Call出好友了。


图12

点评游戏聊天类软件

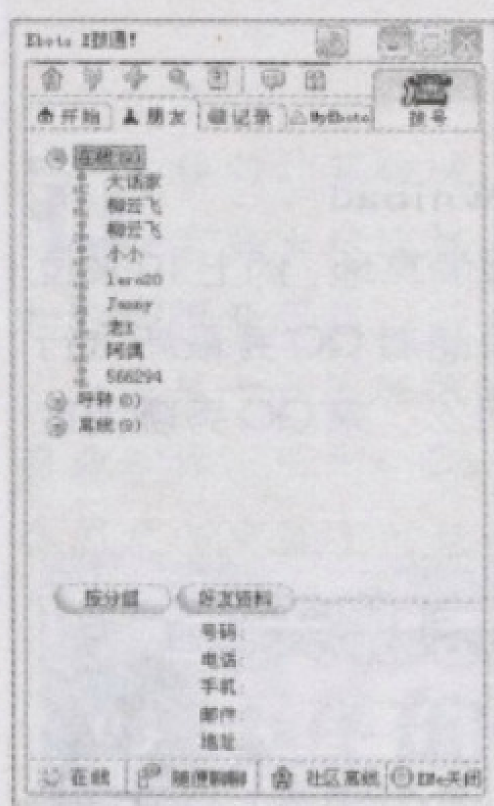
应该说游戏聊天软件已经不少，如网游QQ、UUBOY等，但这些游戏聊天软件要么只有简单的文字功能，要么侧重于游戏玩家的社区性交友功能，而能在游戏中真正方便玩家沟通的即时交流功能却都不完善。相比它们，TS不仅拥有游戏群聊功能，而且可以在游戏中进行聊天对象切换、聊天场所切换等灵活的操作，它的快捷键操作功能真是非常的方便。由于其独特的功能，在推出后短短的10天试用期内，注册用户已达到3万人以上。

正如某位业界人士所言，眼下中国的游戏市场，虽然拥有即时通讯软件，也存在着一些介于各种游戏之间的服务商，但是方便玩

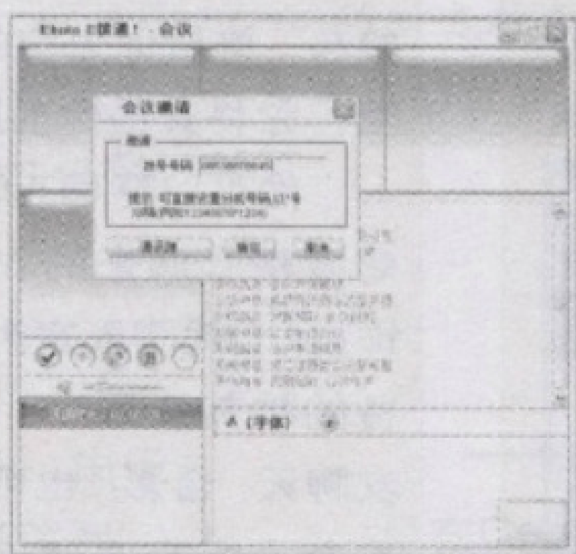
家在游戏中的沟通是核心问题，靠提供专业的游戏服务是解决问题的唯一途径。试想，假设在腾讯的QQ超级多人语音中，能够随意地用快捷键选择聊天用户，那是怎样一番景象……

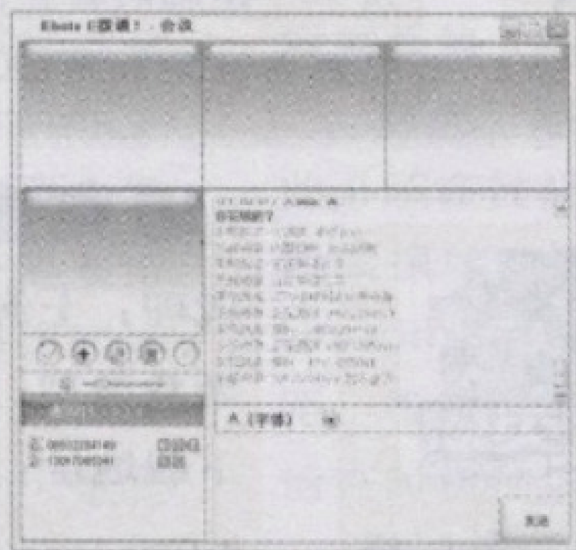
二、手机、电话、小灵通，一个也不少

多人使用聊天软件进行语音聊天不是什么值得津津乐道的技术，但你有没有试过手机、小灵通、固定电话与聊天软件齐上阵的多人语音聊天呢？Eboto（E拨通）的混合聊天技术是独一无二的，在Eboto的混合会议中，你不仅可以邀请在线的Eboto好友，还可以拨通好友的电话，只要对方接听，你就可以和1～3个使用手机或电话的离线用户进行聊天了。


如图13

到E拨通的主页（http://www.eboto.com/）下载软件进行安装，注册登录软件后，点击界面中的"添加好友"或"查找好友"按钮，即可将任意号码的Eboto用户添加到"朋友"标签中的好友列表中去（如图13）。点击工具栏上的"会议"按钮，即可打开会议聊天窗口，单击"会议申请"向服务器申请会议，申请成功后，点击"邀请到会议室"，在弹出会议邀请对话框（如图14）中可以直接输入固定电话或手机号码，也可以从通讯簿中选择在线好友，确定后即可将用户邀请到会议室中来（如图15）。笔者对小灵通进行了试验，感觉通话效果真是非常好。如果Eboto的用户开有视频，还可以同时播放视频，进行多方混合的语音视频会议。


如图14


如图15

奇趣网络

尽管在拨打手机、固定电话时是计费的，但由于是网络IP电话，所以费用还是比较便宜的。相当有意思的是，手机或固定电话也可以直接通过拨打会议创建时分配的号码，形如"041-5239135404152391354"，连接进入会议室中来，非常方便与其他用户进行交流。

混合聊天功能点评

如果说其它聊天软件在多人语音通话质量上有了重点的突破，那么Eboto能多种通讯工具混合的语音聊天方式绝对是一个很好的创意！

对于电话与聊天软件的联系，许多聊天软件都仅仅把目光放到了手机短信上，或者是聊天软件与手机的单个通话上，像E拨通这样同时展开聊天软件与电话的多人混合音频聊天确实少见。

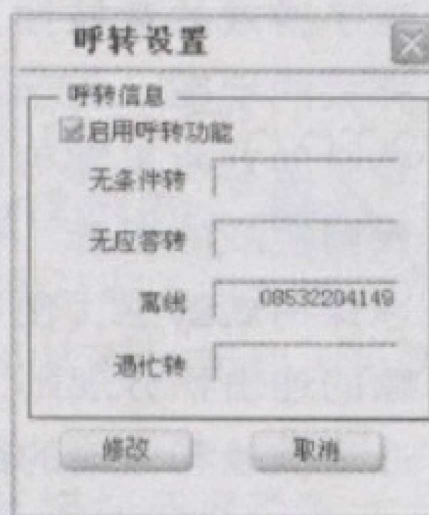
手机也可以拨打聊天室，这使得网络会议的召开真正变得随时随地无处不在，应该说类似的功能是非常实用的。试想以后是否会出现这样的情形，使用带摄像头的智能手机或PDA都能够自由地与电脑用户展开多人混合视频聊天呢？

三、离线转移，呼叫无限制

众多的聊天软件都没有提供与手机互联互通的语音沟通方式，而同时任何用户也不愿意让别人看到自己的电话号码之类的隐私。有没有这样的聊天软件，可以将聊天好友的呼叫转移到指定的电话上，而不让别人知道自己真实的电话号码呢？

Eboto的离线转移功能真是非常的酷，当你不在电脑上，又希望聊天好友能够联系到自己时，便可以使用Eboto的离线转移功能。启动离线转移功能后可以按呼叫状态设置转移的号码，这样当朋友在线呼叫你的时候，呼叫就会被转移到你的手机或电话上，而你的朋友根本无需知道你的手机号码。

在Eboto界面中点击"Eboto转移设置"按钮，打开呼叫设置转移对话框，在这里勾选"启用呼叫转移功能"项（如图16）。然后设置呼叫转移条件，可以设置成任意呼叫都转移到指定的电话号码上，也可以设置成占线或无应答时转移呼叫，与设置手机的呼叫转移差不多。点击"修改"按钮，完成并保存设置，以后当你离线时，别人的呼叫就会自动转移到你的手机号码或电话号码上来了。



如图16

呼叫转移功能点评

开启Eboto的呼叫转移功能，无论自己是否在线，都可以让在线的聊天好友随时能够找到自己。由于在整个通话过程中，好友呼叫的只是你的Eboto ID号，因此真实的电话号码是隐藏的，这能够使用户的隐私得以安全保护。在最流行的聊天软件QQ中，也集成了一个叫作QQ电话的功能，当用户注册申请QQ电话后，其他好友可以拨打QQ电话号码来找到离线的用户。不过QQ电话只能够通过手机拨打，而不能通过QQ直接拨打，因此还不是很方便。相对而言，还是Eboto的呼叫转移功能最为实用。不过相信随着使用QQ电话的用户增多，QQ电话必定会向着这个方向发展的。




休闲地带

■江苏 业欣

连连看

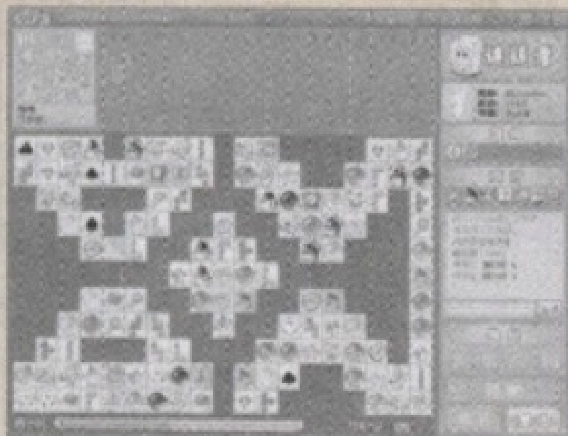
发行：腾讯　推荐度：★★★

游戏类型：小型休闲类游戏

下载地址：http://game.qq.com/download

连连看游戏有很多种，腾讯的连连看速度节奏快，画面清新可爱，适合以MM为主的细心玩家。

只要将相同花色的两张牌用3根以内的直线连在一起就可以消除，规则简单，容易上手。丰富的道具和公共模式的加入，增强了游戏的竞技性。多样式的地图，使玩家在各个游戏水平都可以寻找到挑战的目标，长期地保持新鲜感。使用新颖的连击积分规则，让玩家在体会连击的快感后，有追求挑战和极速的欲望。



QQ秀聊天室

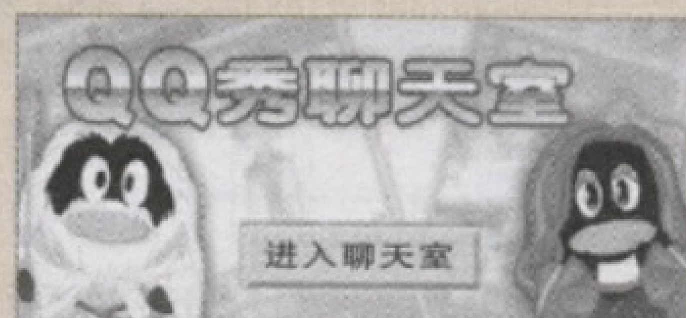
发行：腾讯　推荐度：★★★

游戏类型：小型休闲类游戏

下载地址：http://game.qq.com/download

在阳光灿烂的下午，太阳晒得暖暖的草地，约上10来位好友，是聊知心话语、真情告白，还是想看QQ秀最新流行趋势，施展你无穷的动感魔法？还等什么，来QQ秀聊天室吧，它将会给你前所未有的清新感受！

你可以穿着在QQ秀商城精心淘来的衣服首饰到QQ秀聊天室为你准备的精美场景中，和好友聊天、合影；也可以购买魔力瓶来充值你的魔力值，在聊天室尽情施展动感魔法……想施展真正的佛山无影脚吗？想开生日PARTY、举行结婚典礼吗？到QQ秀聊天室来吧！



热血英豪

发行：上海盛大　推荐度：★★★☆

游戏类型：中型休闲类游戏

下载地址：http://getamped.poptang.com



《热血英豪》是由上海盛大发展有限公司开发的一款以格斗技巧为主的3D休闲游戏。其游戏风格非常的卡通，人物表情与动作也十分夸张搞笑，有一种置身漫画世界中的感觉，目前推出了最新的2.22版本。



游戏中共有再生人、铁甲人、特种兵、灵异少女等10种人物选择。每个人物各有其特色，有的善于攻击，有的偏重防守。游戏模式分为“竞技”与“挑战”两种。前者为玩家之间的相互较量，以每回合结束后各自赢得与战绩相应的积分和金币作为奖励；后者则是以击败NPC为目标的游戏模式，其总分计入挑战赛排行榜，但不会增加游戏积分与金币。其自带的自编造型系统为游戏的另一大特色，玩家可以根据自身的喜好，对自己创建的角色进行“人体改造”。

默认操作为小键盘区的“↑↓←→”控制方向，“Z X C V”分别控制“瞄准”、“重拳”、“轻拳”、“跳跃”。如果不习惯此操作方式的话，可在游戏设定中的键盘设置进行更改。

坦克宝贝

代理：上海兆鸿　推荐度：★★★★

游戏类型：中型休闲类游戏

下载地址：http://www.tankbb.com/download_pro.aspx

一款类似于《疯狂坦克》的游戏，熟悉前者的玩家可很快上手。故事讲述了遥远的隆德大陆上3个强大的种族常常爆发矛盾。

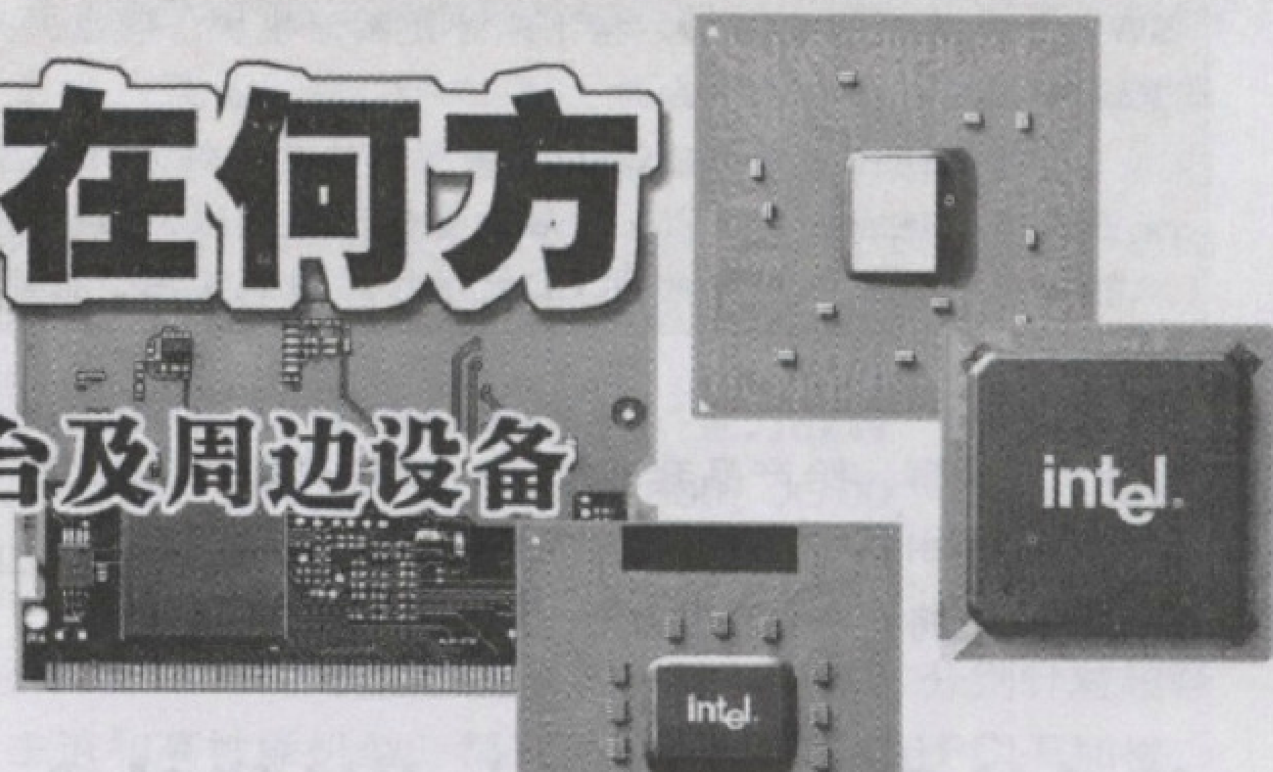


Miramo族的生物坦克富有灵性，能与作为主人的你充分配合；Adium族的古文明坦克随着时间的流逝可自动补血，战斗力强；Hubui族的机器坦克则用高科技武装自己，防御力惊人。

游戏中服饰造型不断更换的纸娃娃系统一定会让众MM乐不思蜀。《坦克宝贝》中的每一种装备都有其特殊功能，比如提升防御力、攻击力、移动速度等。穿戴了闪亮的服饰可不光为了炫耀，还能让你在对战中拥有优势。另外有种可偷听对手对话的道具，大幅增加了游戏的趣味性。P

移动计算平台路在何方

——深入剖析Sonoma平台及周边设备



■北京 DuDuJam

在移动计算领域，过去Intel只是纯粹的移动处理器制造商，顶多加上配套芯片组，笔记本电脑厂商可根据需要自行选择其余部件，Intel的实际控制力较为有限。然而迅驰（Centrino）的问世终结了这些传统——Intel将处理器、芯片组及无线模块打包为一整体，同时还花巨资宣传，令“迅驰”概念深入人心。

在第一代迅驰依然光芒耀眼的今天，代号Sonoma的新迅驰平台的问世，究竟是一种技术变革还是另类的商业炒作，用户从Centrino跨入Sonoma是否值得，未来移动计算平台将向何处发展，这都是Sonoma问世之初在用户心中留下的疑问。现在，所有这一切都明朗了。

根本不存在的“迅驰II”？

intel inside centrino II? MOBILE TECHNOLOGY

2004年5月，由于Sonoma的几经跳票，迫于市场和舆论压力，当时Intel不得不提前拿出原本用在Sonoma上的Dothan处理器来填补迅驰平台的中高端市场。一时间，许多媒体和用户将配备了Dothan处理器的笔记本称为“迅驰II”，其实从来没有真正意义上的“迅驰II”存在，所有Pentium-M处理器+Intel芯片组+Intel无线网卡的组合都是迅驰，Sonoma自然也不例外。

Centrino之所以能迅速深入人心，与Intel高达3亿美元市场推广费用的大手笔不无关系。如果Intel像塑造迅驰那样来推广Sonoma，首先要为Sonoma准备一个响亮的中文名和一笔可观的推广费用，若是再造出“索诺玛”或“迅驰II”等名称则难免别扭。最重要的是，3亿美元的广告费已花了，沿用迅驰的叫法无疑是最省钱、最具广告效应的办法。

与桌面平台上多次更新核心却始终不改名的Pentium 4一样，迅驰已成为一种技术品牌，而不是某种CPU的型号或规格。因此不难理解，Sonoma的低调发布及Intel官方未对Sonoma给予“迅驰二代”命名的主要原因，是为了延续“迅驰”的金字招牌。

一统移动计算平台？

——从Sonoma设计思想看Intel的“野心”

早在Centrino处于筹备规划时，Intel就不再从芯片设计商的角度考虑问题，而是将目光放在整套移动平台的实际应用和未来的发展趋势，Sonoma自然也不例外。

首先，随着性能逐步提高，处理器的功耗增加不可避免，为此必须在性能与功耗上做出较好平衡；其次，处理器、芯片组、无线模块的成功整合只是开始，如何将更多子系统整合进来是Sonoma的设计重点。这样Intel就能拉开与竞争对手的技术差距，维持可观的利润增长（例如显示屏、图形模块、电池都可在恰当时机加以整合）。

毫无疑问，Sonoma是Intel移动品牌战略的一次“乘胜追击”，相比Centrino平台的三大组件，Sonoma的触角已延伸到液晶显示屏领域，Intel早已圈定了一批LCD制造商，生产功耗仅3W的低功耗LCD。至于图形和音频方面，Intel也在大力推动整合的做法，将ATI、NVIDIA等图形芯片制造商推向边缘。

以Intel的龙头地位，加之概念性的大力市场推广，下游制造商很难对其说“不”，其必然结果是：Intel垄断了整个移动产业的技术之源，不给竞争对手任何崛起的机会，同时笔记本制造商

> **迅驰移动平台的设计指导思想**
>
> **1.**在电池技术未取得根本性进步的情况下，系统应该首先服从于低功耗，确保笔记本电脑具有可满足实际应用的使用时间，满足其“移动性”的宗旨。
>
> **2.**在低功耗前提下尽可能实现更高性能——移动平台的处理器必须重新设计，以往直接以桌面平台产品进行低功耗化的做法已行不通。
>
> **3.**无线技术符合移动计算应用所需。将无线技术加以整合可让“迅驰”变得更富吸引力，而这又反过来促进无线应用的高速成长。

液晶屏与笔记本整体功耗

笔记本电脑中功耗最高的部件是液晶屏，在电池模式下耗电量10W左右的迅驰笔记本，光14/15英寸LCD就占据了4～5W；功耗第二的是CPU，接下来才是图形模块、硬盘、光驱、主板（主要是芯片组）。除硬盘、光驱的功耗无法降低外，其余部件都有很大改进余地。

厂商们往往强调降低CPU与图形模块的功耗，LCD反而被人忽视，这主要是LCD产业缺乏核心厂商，而背光技术（背光源是高功耗的主要原因）发展水平也比较有限，但目前Intel正组织制造商生产功耗3W左右的省电型面板，若未来背光技术能再有突破或低功耗的OLED显示技术进入实用，显示屏功耗将进一步降低。

也省了不少事，给产品套装加上一套外壳即可上市销售。如果Intel的“野心”最终得逞，未来笔记本电脑的硬件系统将会变得更加单一无趣。

移动处理器全面跨入高性能时代

编者注：Sonoma平台笔记本电脑的评测请参看本刊2005年05期《新一代迅驰移动计算平台评测》。

1.缓存与功耗同时增大——Dothan处理器

尽管Dothan处理器在整个平台中处于核心地位，但由于之前Sonoma的延期，降频版Dothan的提前发布（400MHz前端总线、2MB缓存），新的533MHz前端总线Dothan并没有太特别的地方。

Dothan为Banias（第一代迅驰的处理器）的升级版，新版的前端总线已提升到533MHz，二级缓存也从1MB跨越到2MB，性能有了实质性提高。Intel曾在IDF论坛中展出对比平台——在处理器频率和其他软硬件相同的情况下，Dothan和Banias Pentium-M平台同时进行Excel运算和透视图的处理，结果Dothan获得压倒性的性能优势；粗略估计，Dothan 1.8GHz执行商用软件时的性能约与现在的P4 3.0GHz相当。

但2MB二级缓存也会带来功耗和发热问题，为此Dothan全面采用了90纳米制造工艺，此外“智能型线路”缓存、逻辑线路暂关、增强型SpeedStep（频率调节）等技术的采用，也使得Dothan的功耗大为降低。

2.史上最强的移动“赛扬”

在Sonoma发布后，Banias无疑会随Dothan的普及而淡出市场，而新版Celeron-M全面采用Dothan核心，二级缓存增加至1MB。可想而知，除不支持SpeedStep外，新版Celeron-M与Banias处理器的性能几乎一致，移动处理器已全面跨入高性能时代。

PCI-E全面登陆移动平台
——Alviso芯片组

相比上一代855系列芯片组单一的功能规格，Alviso率先为移动平台提供了PCI Express、DDR2内存等先进技术的支持，节能管理方面也更加成熟；同时其最新的ICH6-M南桥还支持千兆网卡、SATA硬盘、Azalia音频系统及ExpressCard等许多新特性。

1.独领风骚的PCI-Express

别以为PCI-Express仅仅是桌面PC的迫切需求，在Centrino问世时，配备高性能图形卡和千兆网卡的笔记本电脑早已比比皆是，而支持PCI-E总线的Alviso芯片组终于扫清了制约移动平台性能发展的障碍。

PCI-E的最大受益人无疑是显卡，与笔记本电脑中沿用多年的AGP 2.0（4×）相比，PCI-E轻而易举地将带宽提升至4GB/s，足足为AGP 2.0的4倍，为显卡的发展预备好了宽敞的“高速公路”。

2.915PM、915GM、915GMS、910GML闪亮登场

目前发布的Alviso芯片组共有4款，分别是整合型的i915GM/915GMS/910GML（910GML的图形核心频率比前两者低）和独立型的i915PM。从市场策略看，Intel已做好了准备，不给任何竞争对手以可乘之机，其中最低端的910GML就是针对SiS等芯片组厂商的。

i915GM/915GMS/910GML的亮点在于Intel Graphics Media Accelerator（IGMA 900）图形芯片的集成，它硬件支持DirectX 9，最高核心频率可达333MHz。据测试，IGMA900搭配单通道DDR2-533内存，3DMark2001 SE得分可达4500，为前一代i855GMe图形核心的两倍；虽然其性能还不能满足Half-Life2等游戏的需求，但就笔记本电脑而言已有长足进步。

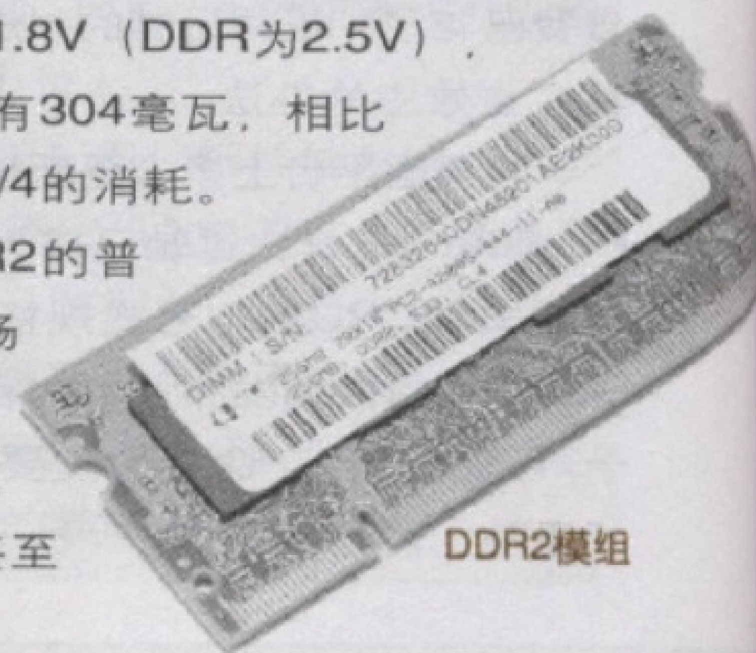
半路杀出的“程咬金”——SiS M661MX

在Banias Pentium-M时代，SiS是唯一获得Intel授权的厂商，其M661MX芯片组在功能完全可与i855系列芯片组媲美，图形、音频模块的整合方式也令其拥有较高性价比。只可惜迫于Intel的压力，M661MX最终也没能得到推广。

3.低功耗、双通道技术的DDR2

Dothan的前端总线为533MHz，理论上只要单通道DDR2-533即可满足要求。而Alviso却还支持双通道DDR2内存，可提供多达8.4GB/s的内存带宽，至于最终产品是否为双通道DDR2则由OEM厂商自主决定。DDR2的低功耗特性值得关注，其工作电压仅为1.8V（DDR为2.5V），DDR2-533芯片的标准功耗只有304毫瓦，相比DDR266的418毫瓦节省了约1/4的消耗。

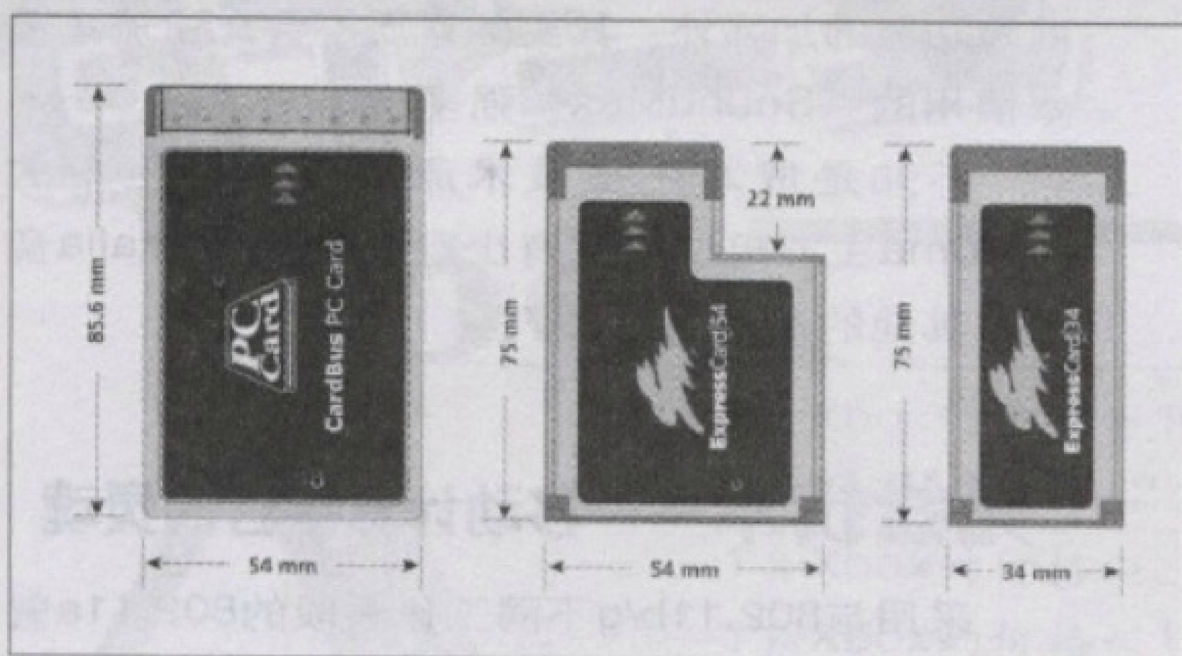
平台是准备好了，但DDR2的普及还有待于技术的跟进和市场的认可。有关测试表明，DDR2-533相比DDR333并没有太大性能提升，有些方面甚至



DDR2模组

还不如DDR333，而价格方面更是高出一倍。

4.不仅仅瞄准笔记本的ExpressCard



PCMCIA卡（左）和ExpressCard 54/34卡（右）

相对于过去的PCMCIA卡，基于PCI-E总线的新ExpressCard最明显的改进在于增强了通用性。以往PCMCIA设备只针对笔记本电脑，台式机若要使用就必须采用转接卡。而ExpressCard则定义了两个子标准ExpressCard 34/54，分别对应笔记本和台式机——主攻笔记本电脑，后者可完美兼容前者，也就是说后者可直接插入ExpressCard 54槽使用。ExpressCard的问世不仅将移动平台和桌面平台联系在一起，也有助于桌面PC实现体积的小型化和功能的多样化。

笔记本显卡也能升级？
——ATI与NVIDIA的新战场

Sonoma平台上的Alviso芯片组引入PCI-Express绝不仅是提高带宽这么简单，它的问世还间接带来了移动图形芯片的一场革新，这就是MXM（Mobile PCI-Express Module）与AXIOM（Advanced eXpress I/O Module）的模块化标准之争。

1.标准和市场之争

ATI已占据移动PCI-E图形芯片80%左右的市场份额，但移动图形芯片模块化标准的建立，让ATI和NVIDIA站在了同一起跑线。

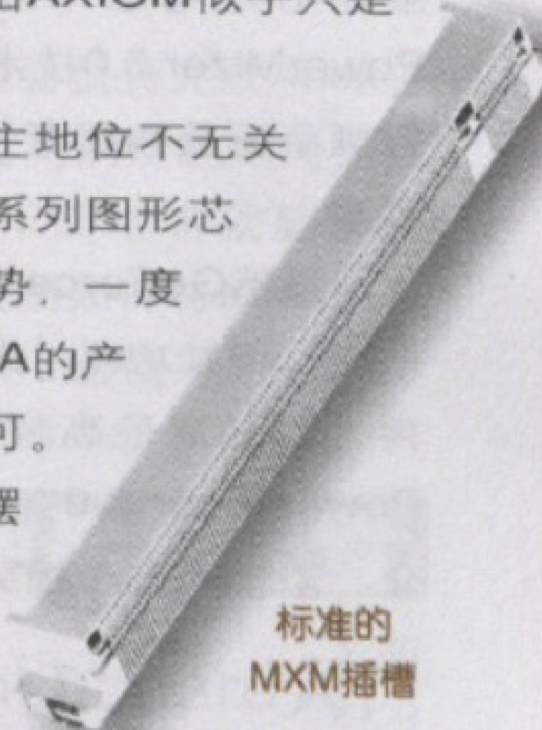
显卡是笔记本中少数不能升级的部件之一，当用户对图形芯片的性能有进一步要求时，必须更换整台笔记本。而搭着PCI-Express这趟“顺风车”，ATI AXIOM和NVIDIA MXM均已登场，二者都提供了一个可供笔记本OEM厂商集成到PCI-E的标准平台：一款新型图形芯片发布后，OEM厂商可直接用其替换旧图形模块，而不必重新设计主板；就像升级CPU那样，图形芯片从此也能“与时俱进”。ATI和NVIDIA这对冤家自然不会“达成共识”，他们分别建立了自己的标准并游说下游厂商。不过这次ATI动作却显得比NVIDIA迟缓，这是为什么呢？

Sonoma时代ATI和NVIDIA的“主力战将”

ATI：Mobility RADEON X300、X600、X700、X800、X850

NVIDIA：GeForce Go 6200、6250、6600、6800

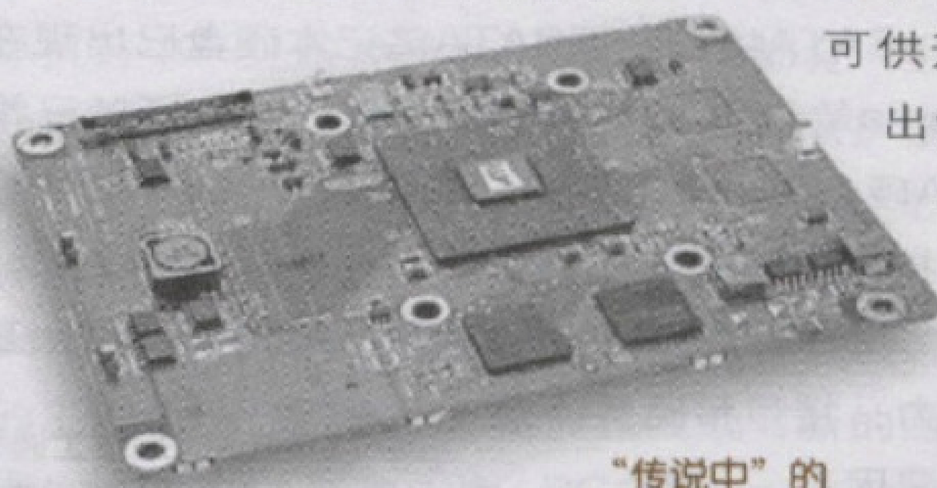
有备而来的NVIDIA准备了3种MXM规格，分别针对超轻薄、主流和高性能机型，都采用了标准的230针PCI-E插槽，令图形模块间的更换变得非常容易。相比之下，ATI的AXIOM阵营显得平淡许多，即便在Sonoma笔记本纷纷上市的今天，我们也没有看到AXIOM模块更进一步的技术细节，样品（还谈不上产品）也很少，ATI推出AXIOM似乎只是为了表明自己在此领域并不落后。



标准的MXM插槽

ATI的态度与其移动图形领域的霸主地位不无关系。长期以来，ATI Mobility RADEON系列图形芯片以其高性能、低功耗、低发热量的优势，一度占据移动领域80%的市场份额；而NVIDIA的产品却因功耗和发热问题，迟迟得不到认可。因此从市场角度看，我们不难理解ATI摆出高姿态，不屑与NVIDIA在模块化设计上较劲的原因。

与其说MXM和AXIOM是笔记本显卡的一次革命，到不如称之为“尝试”更贴切。毕竟从概念提出至今，除了ATI和NVIDIA时不时的“口水战”，我们还未看到任何使用该模块的Sonoma成品机，也没有任何可供升级的配套选件出台。同时MXM和AXIOM的发布，也仅是让笔记本厂商缩短显卡方面的研发时间的方案，绝非方便用户自行更换显卡。不管MXM与AXIOM今后走势如何，有一点可以肯定，更新、更快、更省电的图形芯片才是笔记本电脑的真正所需。



“传说中”的AXIOM图形模块

ATI与NVIDIA的“移动之争”

在移动GPU领域，ATI一向占据绝对优势地位。NVIDIA的GeForce Go系列始终未能获得笔记本制造商的广泛认可，这是因为ATI移动显卡的功耗比NVIDIA的同级产品低得多，且ATI在该领域耕耘多年，拥有丰厚的积淀。从双方的产品开发来看，ATI产品低功耗的优势会继续保持下去，加上与Intel结成战略伙伴关系，ATI有望在Sonoma平台中获得更理想的成绩。

不过，ATI的市场正不断被Intel蚕食。现在整合芯片组为越来越多的用户所接受，专用的移动GPU只能瞄准高端市场，因为在主流和低端应用中，整合产品拥有功耗和整体成本上的明显优势，Sonoma平台的3款整合Alviso芯片组就是很好的例子。或许不久后Intel的图形市场份额会超过ATI和NVIDIA。

2.性能与功耗之战

●性能——TurboCache迎战HyperMemory

NVIDIA TurboCache：由于PCI-E总线的带宽远高于AGP总线，具备TurboCache技术的图形芯片能与内存进行高速数据交换，无需对内存进行固定容量的划分，而可根据图形处理的需要自行调用内存，PCI-E独立显卡只需板载小容量显存用作缓存即可，其他均可交给内存完成。

ATI HyperMemory：ATI将其解释为"一项允许图形卡和CPU共享系统内存，同时将可能出现的性能冲突降到最低的一项技术"，换言之就是一种系统内存最优化使用技术，本质上与TurboCache并无差别。

尽管两者原理如出一辙，但ATI侧重于将HyperMemory应用在低端整合平台，而NVIDIA则更倾向于用TurboCache来降低独立显卡的成本。

●功耗——ATI PowerPlay 5.0对峙PowerMizer 5.0

PowerPlay5.0是ATI的一项智能化节能技术，提供了动态的显示芯片电压、频率和LCD面板背光调整。而NVIDIA的PowerMizer 5.0技术也从硬件下手，对图形芯片的电压、核心/显存频率调整和显存支持（如功耗更低的DDR3）等方面作了诸多改进。

虽然GeForce Go 6系列图形核心全新的构架具备了更高效能比，但其功耗（大致在18～35W）还是让笔记本研发工程师头疼，要知道最高频率的Pentium-M 2.13GHz也不过27W。PowerMizer 5.0究竟能否为NVIDIA移动图形芯片带来实质性变化，恐怕只有在相关产品批量上市后，等待用户和市场的实际考证了。

笔记本平台上的早产儿？——SATA硬盘

与引入PCI-E一样，Alviso芯片组中自然也少不了近期台式机平台上的宠儿——SATA接口。而SATA笔记本硬盘已出现在首批发布的众多Sonoma笔记本中。早在2002年，富士通就已推出了笔记本专用SATA硬盘MHR2020SA，也就是说，SATA笔记本硬盘的普及并不缺技术，而是市场对它的认可。

由于体积、功耗等因素的制约，2.5英寸笔记本硬盘一直都在内部传输率上努力，接口带宽并不是制约其性能的主要因素。另外，据日立最新的5K100笔记本硬盘的技术资料显示，SATA型5K100的功耗比PATA型5K100大了一倍，如果是这样，功耗将与"售价高昂"和"性能平庸"一起，成为影响SATA笔记本硬盘普及的障碍。



富士通SATA笔记本硬盘

笔记本也Hi-Fi？——Azalia音效

随着技术的发展，Intel不失时机地将Azalia音效（即915/925平台上的HD Audio）引入Sonoma平台，以取代AC'97。Azalia拥有诸多优势，例如并行处理、32bit/192kHz采样率、7.1声道输出等。不过渴望在笔记本电脑上聆听"天籁之音"的朋友恐怕要失望了，因为Azalia毕竟无法摆脱集成声卡的实质，加上内置音箱的限制，目前除功能的加强外，其实际音质不会比主流笔记本惯用的"SoundMax"强多少。

不知是成本还是技术原因，首批上市的Sonoma主力机型中只有少数几款采用Azalia音效，其他的都沿用AC'97。

无线技术——移动计算平台的灵魂

采用与802.11b/g不同工作频段的802.11a曾一度因兼容性缺陷而被Centrino排在门外，但802.11a独特的5GHz工作频段却在抗干扰性上大大强于802.11b/g，其更高的数据总带宽也令后者望尘莫及，为此IBM、HP等厂商都在其高端笔记本中装配了第三方厂商生产的802.11a/b/g三频模块。

眼看着一部分市场被对手侵占，Intel自然不会坐视不顾，曾一度被Intel抛弃的802.11a又在最新的Intel PRO/Wireless 2915ABG三频无线模块中被重新启用。毕竟当初"迅驰"概念的提出，为的就是每套平台能多"兜售"一块无线网卡。

Pro/Wireless 2915ABG支持完整的802.11h和802.11i安全协议，有了它，Sonoma笔记本不仅可正大光明地打上"Centrino"标志，且还能获更强的稳定性和更低的整体功耗。

移动计算平台的未来

虽然Sonoma基本达到了Intel预期的设计目标，但总体来看它仍是一个过渡性平台，是Intel极力缓解移动领域发展滞后的工具。从533MHz Dothan处理器到Alviso芯片组，从SATA硬盘到DDR2内存，我们所看到的架构升级，都是一些性能提升不大，或者对用户来说意义不大的实例。相反，用户还需为这些"新产品"花更多的钱。

然而Sonoma又是一个打基础的平台，因为在未来全新的"Napa"移动平台（搭配双核心移动处理器）诞生之前，Intel必须在移动平台领域将SATA硬盘、DDR2内存、PCI-Express等技术彻底"消化"。

Sonoma产品大量上市后，Banias Pentium-M和400MHz Dothan会渐渐淡出市场，中、高端市场由533MHz Dothan和低电压/超低电压版Dothan接替，低端市场则由新版Celeron-M接替，从而形成一套完整的移动产品线。我们无疑会看到Centrino平台的降价，这对许多持币待购的用户来说当然是个好消息。P



七十二变 Xbox——彻底玩转

1套Xbox的价格≈1套PS2
1套Xbox的价格=2台主流DVD影碟机
1套Xbox的价格＞（略大于）1台新款EVD/HVD影碟机
1套Xbox的价格＜1台准系统
1套Xbox的价格＜1/3台主流游戏PC
1套Xbox的价格＜1/5台标准的MediaCenter（媒体中心）电脑
1套Xbox几乎能实现以上所有参照产品的数字娱乐功能

■北京 谢烟客

一轮又一轮降价后，目前PS2和Xbox的主机价格均不过1500元，堪称最佳购买时机。那么，是选PS2还是Xbox呢？受"惯性"心理左右，PS2的忠实玩家常会抨击Xbox不仅游戏不够丰富，还缺乏扛鼎大作。但实际上，在微软的强势推动下，加入Xbox阵营的游戏厂商日益增多，且横跨原本泾渭分明的两大平台。在2004年的E3展会上，Xbox平台的《光环2》与PS2 的《太空战士12》同获3项最佳游戏大奖，SEGA、TEMCO等日系游戏巨头的新作大都选择了同时在PS2和Xbox上发布。目前市面上热销的Xbox游戏少说也有数百款，类型丰富的程度丝毫不逊色于PS2和PC。



由于推出较晚，过去Xbox游戏要比PS2游戏的价格高数倍，但这种情况早就不复存在了。与PS2相比，Xbox在硬件规格上有内置硬盘和以太网接口的优势，只要稍加改动就可将各种游戏"装"入主机，连买游戏光盘的钱都可省掉。

随着数字高清晰电视的普及，Xbox相比PS2的画面优势也开始凸现：PS2游戏中支持480线逐行的都不多，而支持720线逐行/1080隔行的Xbox游戏早就大行其道了。常有彩电厂商借助Xbox来做数字高清晰画面演示，有兴趣的读者去家电卖场实际观瞻一下，就知道不同规格下输出的差距了。

以上还仅仅是在主要游戏功能方面做的对比，笔者向大家推荐Xbox的最充分理由是：它是一个开放的全能数字娱乐平台。要想真正发挥Xbox数字娱乐平台的功用，"改机"的操作必不可少。销售点通常会负责完成Xbox硬件方面的改造，应用的乐趣则需要我们动手去发掘。下面笔者就删繁就简，向大家概要说明如何将Xbox当做一个全能数字娱乐平台使用。

EvoX系统的安装、使用和配置

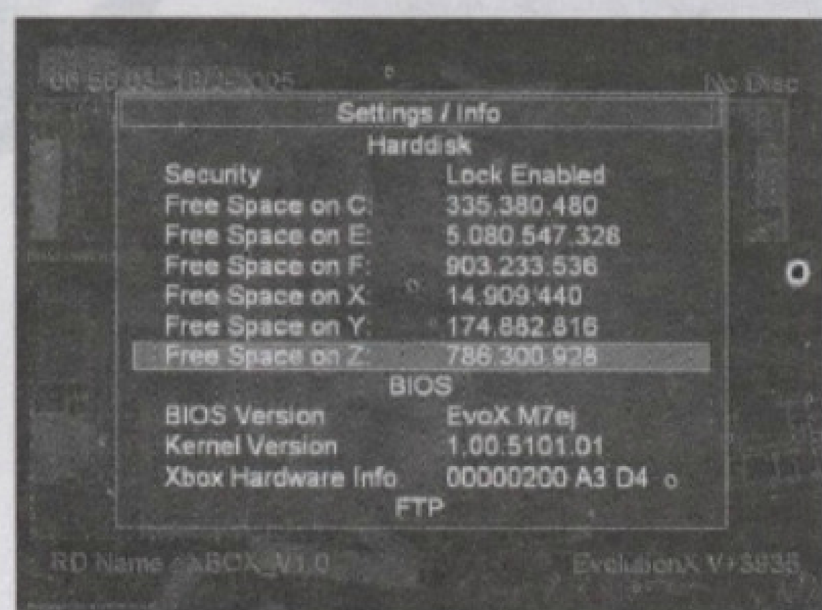
1.Xbox的操作系统——Dashboard入门

Xbox的操作系统简化自Windows 2000的核心，它的所有程序都是在"实模式"（又称"核心模式"）下运作，而不是PC平台采用的"保护模式"。"实模式"的特点表现在实际执行中一旦游戏死机，整个主机都会"当"掉，只能重新开机解决。但"实模式"能提供比"保护模式"高得多的执行效率，这也正是为什么Xbox的硬件配置比目前的主流PC低许多，但执行游戏的效果却很强悍的原因。Xbox沿用了Windows的开放式模块化函数库架构，不仅减轻了应用开发人员的工作负担，且合作厂商可通过编写新的函数库，从底层扩展主机的功能，更方便了PC向Xbox平台的移植。

Xbox主机简要规格（基本型）

CPU： 简化版Pentium Ⅲ 733MHz（133MHz前端总线，128kB二级缓存）
图形处理器： NVIDIA XGPU 250MHz（4个像素通道，单像素2纹理）
内存容量： 64MB DDR（400MHz DDR）　**多边形生成率：** 125M多边形/秒
持续多边形生成： 100M多边形/秒　**几何转换能力：** 150M多边形/秒
存储设备： 5×DVD驱动器、8/10GB硬盘、8MB存储卡
音频： NVIDIA MCPX集成声音处理单元，64个声音通道，支持192个2D音频流或64个3D音频流，支持杜比数字AC-3解码和DLS2规格的MIDI
网络： 10/100M以太网适配器
最大分辨率： 1920×1080（最大720线逐行、1080隔行）
硬件支持DirectX 8.0、全屏抗锯齿（FSAA）、VertexShaders（顶点描影）和PixelShaders（像素描影）

Xbox的控制平台称为dashboard（主文件存储在主机的C盘根目录下，名为“msXboxdash.xbe”），它的作用是统一管理主机的基本功能，如CD和DVD播放、主机设置、操作接口及备份管理等。简而言之，dashboard就是Xbox的“操作系统”，而我们自行安装的**EvolutionX系统（以下简称EvoX）**也是通过特别设定的evoxdash.xbe来实现各种功能（.xbe格式可理解为Xbox系统的可执行文件，我们在Xbox上安装的各种软件一般都有一个名为default.xbe的文件供dashboard系统执行）。



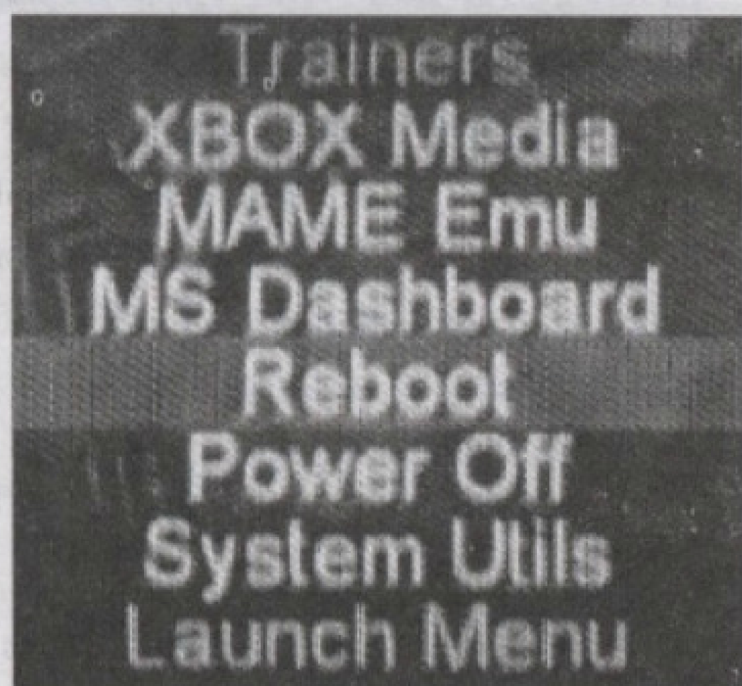
Xbox的硬盘信息和BIOS信息

在介绍强大的EvoX之前，我们先来了解一下Xbox在微软dashboard控制下的概要情况。Xbox的硬盘默认被分为5个区：C盘是系统区，大约500MB；E盘是应用区，存放游戏记录、复制的音乐文件、Xbox Live下载内容等，大概5GB；其它X、Y、Z三个区大小都是780MB，用于存储系统缓存、游戏缓存等，会不定期清空，所以不能用来安装程序或存储文件。不同批次的Xbox主机的硬盘规格有所不同，常见的是8GB和10GB，曾经有一批标配20GB硬盘的“绿透”主机，但一上市就被抢购一空。不管硬盘多大，Xbox默认只识别以上5个分区，所以很多主机2GB的F盘都被暂时隐藏了——后面我们会讲如何在EvoX中将之启用。

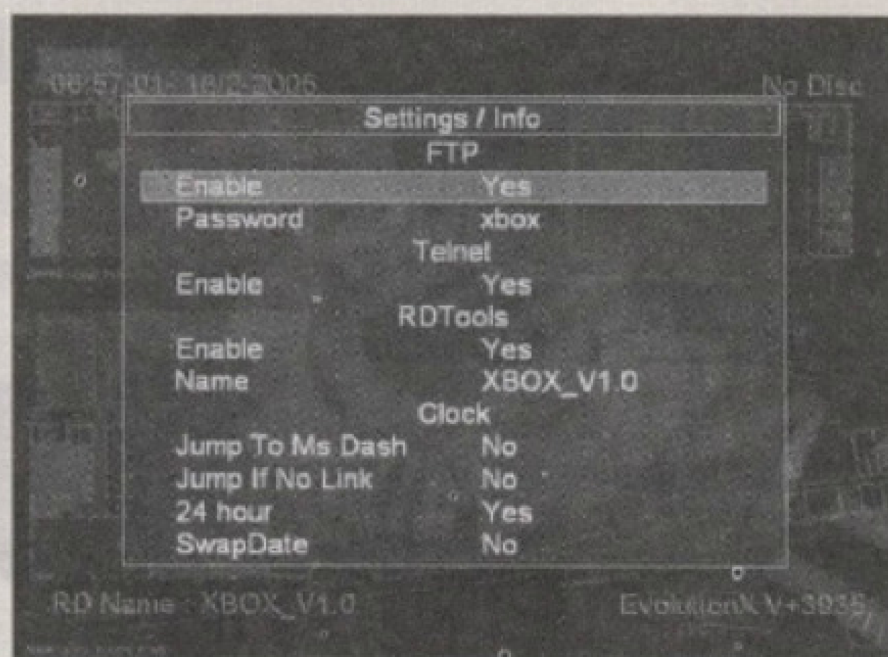
微软dashboard的操控很简单，这里不再赘述。需要注意，只有用色差线与电视机或其他显示设备连接，在设置视频输出时才有显示模式可选——将显示设备所支持的模式都选中后，游戏在被执行时会调用所能支持的最高分辨率显示。

2. EvoX的安装

加好“直读”的Xbox是支持光盘启动的。在安装EvoX之前，我们需要先刻录一张EvoX的启动光盘（也可在购机时要求商家附赠）。用光盘启动后就可先设定Xbox的IP地址，并开启EvoX自带的FTP功能，设置方法与设置同一网段内的PC机互联相同。

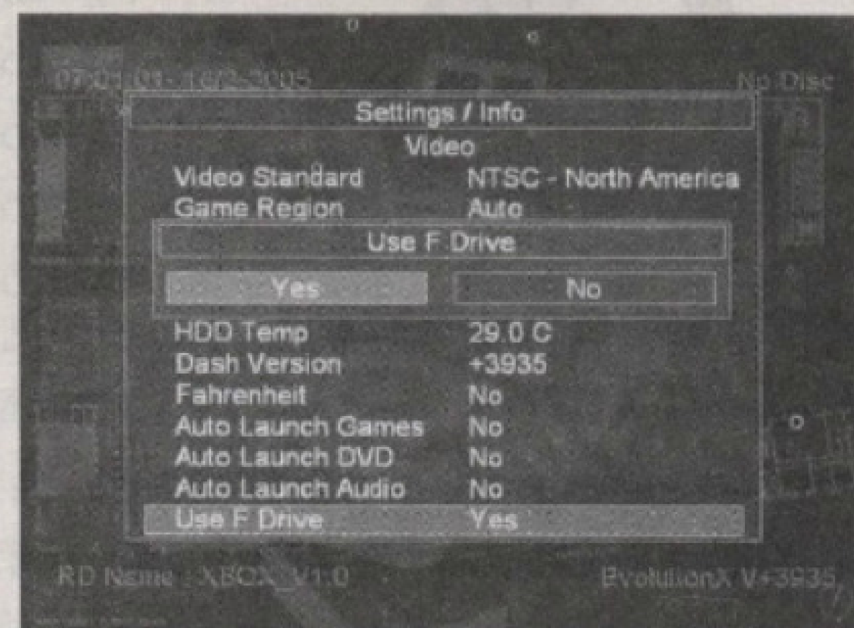


Evox的主菜单 部分选项是笔者自行添加的



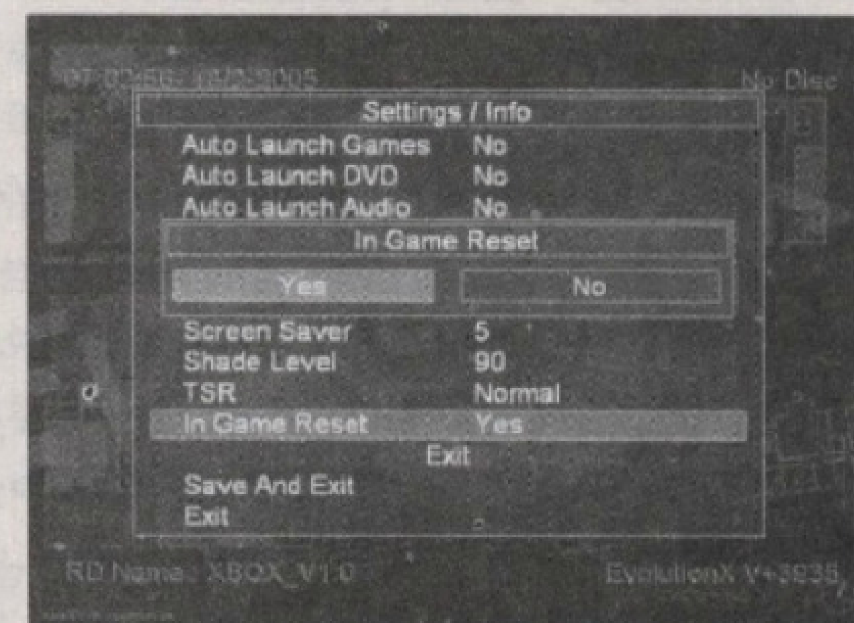
开启Xbox的FTP功能很重要

安装EvoX系统其实就是把它所有的文件上传到Xbox的C盘根目录下，但在这么做之前，建议先用FTP功能对Xbox的C盘和E盘做个备份。给Xbox上传文件时，要注意文件名不可太长。上传完毕后只要重新启动主机，EvoX系统就会全面接管微软的Dashboard系统。



F盘默认被屏蔽，开启后才能获得隐藏空间

EvoX系统的常规设置简洁直观，这里只说说最重要的部分。首先是再次调整好网络设置，启用FTP功能；然后将F盘启用（假设你的硬盘配置是10GB的），再将In Game Reset（IGR）功能开启——这样可实现以后通过设定的快捷键从正在执行的程序中直接退出到EvoX界面（IGR功能需要BIOS支持，如遇到游戏和该设置冲突，下次启动时关闭即可）。



IGR和TSR功能配合，可实现Xbox平台上的“金手指”对游戏进行修改

3. EvoX配置入门

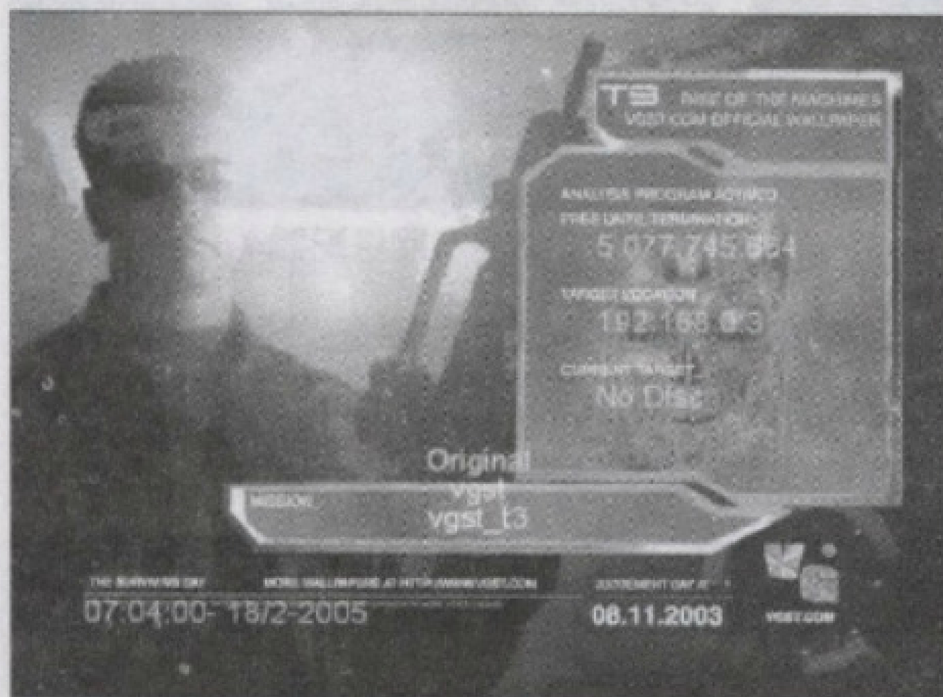
用网线将Xbox与PC机相连，将Xbox在C盘根目录的evox.ini下载到PC机上用写字板打开，你会发现这其实就是EvoX的设定配置文件。在[IGR]组中我们可配置In Game Reset的快捷键，在[Network]组中可调整所有的网络项，[Menu]组是用来管理我们所见的EvoX功能菜单的，可自行添加或修改“Item”项来指向希望调用的程序和内部指令。“Item”前头加上“#”起到将当前项跳过不执行的作用。

[Menu]组里还可设置折叠菜单，语法是：

```
Section xxxx
{Item    xxxxx
 Item    xxxx
}
```

在启用F盘后我们还需要对它进行格式化操作，通过在evox.ini中添加格式化F盘的指令来实现，“Item”部分的实现语句如下：

```
Item "Format F:",@210
[Action_10]
Info "Format F"
Warning "This will format F"
Progress "Formatting F"
#
# This will format F:#
Format f:
[Action_11]
[Action_12]
```



Evox支持个性皮肤



VGST.COM网站创作的Xbox Skin

EvoX系统可换皮肤，也可用来刷新BIOS，还可直接切换到微软Dashboard启动。掌握好EvoX的配置、使用，是玩转Xbox的第一步，然后我们就可将它作为平台搭建各种应用了。

编者注：由于篇幅所限，本文省略了对Xbox硬件的规格介绍、涉及"直读"芯片及其它硬件改装的内容，因为我们所希望表现的是在常见配置情况下，如何尽可能地发掘Xbox的多功能应用。

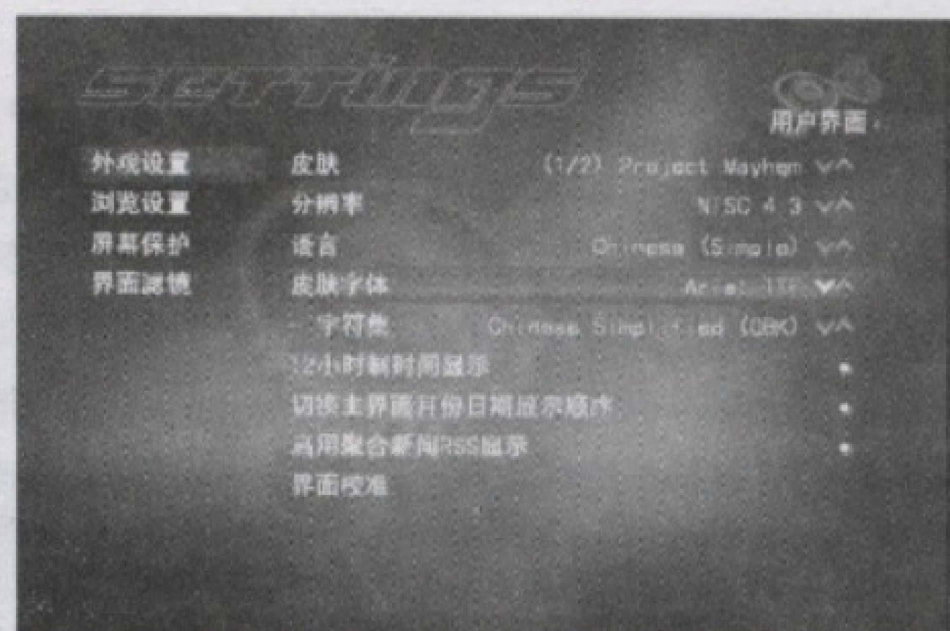
三部曲——打造全能的Xbox"媒体中心"

用微软自己的dashboard启动的话，要看DVD影碟必须有遥控器配合（要另外掏银子买的哦）。但如果想在EvoX上播放影音文件，可选的软件就很多了，其中DVD Region X是公认播放DVD影碟效果最好，且用手柄操作最简便的软件。

过去在许多媒体上露脸较多的Xbox多功能媒体管理工具，主要是全中文界面的VGMP3中文版，它实际脱胎于XBMP（Xbox Media Player），虽然用起来简单，但存在不少功能上的缺陷——对ASF格式文件支持不好，播放DVD影碟效果也欠佳；更糟糕的是，如果改错了视频输出设置将可能导致Xbox主机锁死。而被玩家称为"XBMC"的Xbox Media Center可就强大多了，看影碟、视频、图片甚至读新闻、唱卡拉OK几乎无所不能——有了它的帮助，我们能将Xbox"升级"为全能"媒体中心"。

第一步：基本设置轻松上手

安装XBMC后要解决的第一个问题是正确显示中文目录和文件名，这需要我们对XBMC的配置略加修改。首先是拷贝Windows系统里的一个中文字体文件（通常存储在C:\Windows\Fonts目录中）替换"XBMC\Media\Fonts"里的Arial.ttf，然后到"Setting"→"skins"，把Language设为"Chinese Simple（简体中文）"，把Skin Fonts换成Arial.ttf，把charset改为GBK就可以了。



让XBMC正确显示中文的设置方法

Xbox周边购买小贴士


Xbox视频输出转换器

标配Xbox主机的附件只包括一只手柄和一根AV线，如果都添置原装附件，一个Xbox手柄要价约160元，色差视频线和DVD遥控器也都得百元左右。

装好EvoX和XBMC后，用手柄即可控制Xbox的影音播放乃至开关机，因此遥控器是最不值得买的。国产的视频转换器支持AV、S-Video、色差、SCART及光纤、同轴输出，买一个来配合高清电视和家庭影院使用，能将Xbox的效果发挥到极致。至于手柄，建议大家先买一个PS→Xbox转换器，然后再连接物美价廉的PS2兼容手柄；这样一则可省钱，二则是PS2手柄的键位设计和手感更适合一些运动类和RPG游戏。笔者使用的转换器还能支持NGC的手柄，对于同时拥有多台主机的朋友来说既省钱，又方便。



兼容GameCube手柄的Xbox手柄转换器

Xbox→USB转换器之类的其他外设市面上也有售，但除了玩DOS模拟器外一般用途不大（在Linux环境下也可使用）。支持光电枪的知名Xbox游戏只有《SILENT SCOPE合集》和《死亡之屋3》这两款，而大多数光电枪不支持逐行显示的电视机（注：受原理所限，光电枪都不能在液晶、背投、等离子电视上使用），因此不建议大家购买。


连接上北通PS手柄的转换器

如果想用电脑显示器玩Xbox，还需要买一个VGA BOX；目前最知名的VGA BOX产品当属视频发烧友叶开（http://www.avresearcher.com）研发的C300D。

在试验后，笔者发现黑体比宋体更适合在电视机上显示，供大家参考。

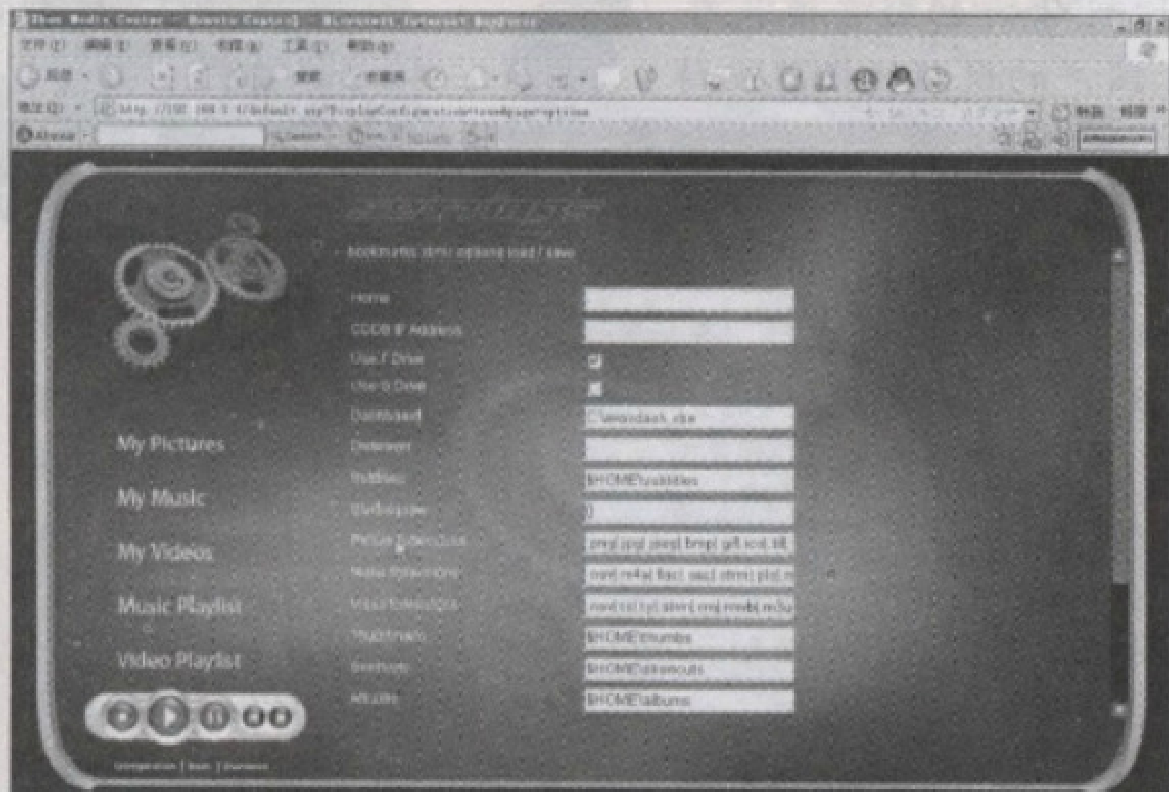
只要之前dashboard中的局域网设置没问题，XBMC可直接以Workgroup（工作组）方式访问局域网内共享的文件。XBMC可沿用当前dashboard的网络设置，也可自定义或调用DHCP，在系统设置窗口中即可调整，它可直接与苹果公司的iTunes网络连接，可收听TOP500的Shoutcast广播，可实时查看全球天气预报，以及从网上自动下载音乐CD的CDDB信息。另外，XBMC在播放多媒体文件的同时可进行FTP操作，这是VGMP软件做不到的。



默认设置下的视频缓存和网络缓存都偏小

XBMC的设定项比较繁杂，但都和各主要功能模块一一对应，根据操作提示逐个设定一次后就成竹在胸了。前头介绍的修改文字显示属于“用户界面”设定类，另两个需要特别注意的是“系统”类中的“缓存”项和“网络类”中的“服务”，将缓存设大可确保在联网播放高清晰视频文件时画面流畅，开启“网络服务”中的HTTP服务后，则可在电脑上通过浏览器来控制XBMC——神奇吧？

能在PC机浏览器中以http://方式控制XBMC的最直接好处，是可以将Xbox当作一台网络音响。如果仔细观察浏览器中的地址，你还会发现此时Xbox相当于一台支持ASP的Web服务器，这意味着我们可通过路由器的端口映射来使它支持外部Internet访问，甚至可自设网站来提供FTP、BBS服务。

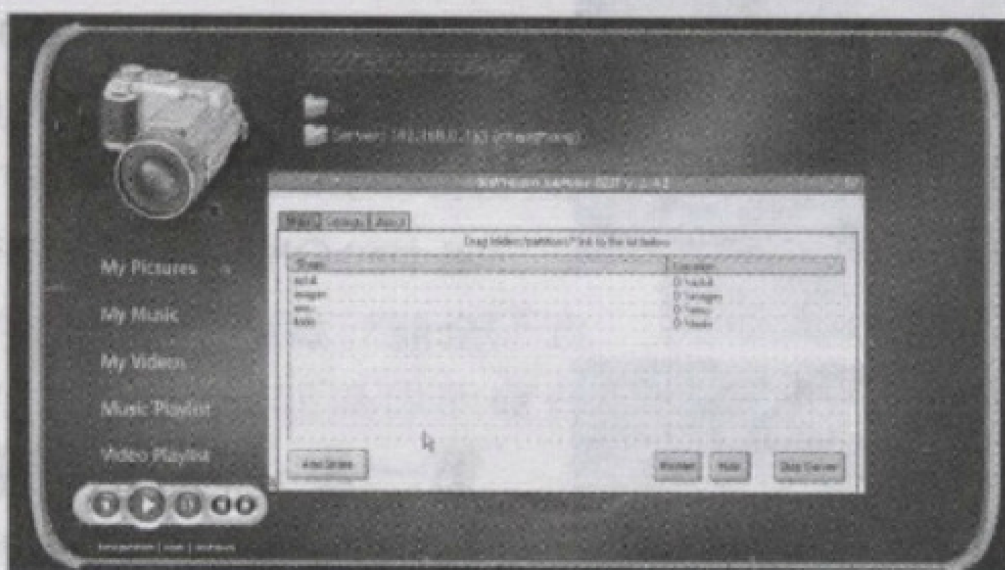


XBMC支持HTTP管理

XBMC支持NetBIOS/SMB、XNS、XBMSP三种网络协议，要进行细致的网络连接设置，可通过编辑XBMC安装路径中的XboxMediaCenter.xml文件来实现。将该文件打开后，找到分别对应Video、Music、Picture、File、Programs的代码句段，然后遵照提示语句进行路径、账号的设定即可。XBMSP的全称是“Xbox媒体流协议”，是Xbox专用的网络协议，用它来实现文件的共享在安全性和稳定性上相比SMB、XNS更有优势，尤其是播放流媒体视频的时候，因此笔者推荐用它而不是直接在PC上开共享目录。使用XBMSP需要在PC上安装并执行服务器软件ccxGUI 1.4，然后只要将希望共享的目录拖放到服务器软件的列表中，按下“Start Server”按钮就可用Xbox联网访问了。



XBMC支持自设网络配置



用ccxGUI软件对共享文件进行管理

第二步：看碟、抓歌、播视频

默认设置下Xbox Media Center（XBMC）软件是自动播放各种影音光盘的，并支持逐行输出，播放DVD影碟时它会自动跳过菜单和片头，直接从正片开始。XBMC不能像DVD Region X软件那样准确地按片段进行快进、后退，也不能对画面进行随意缩放，有时候稳定性还略逊一筹；但可对画面、音效、字幕进行独立调节及建立书签。因此笔者建议大家同时安装DVD Region X和XBMC，让他们各展所长。



XBMC 看DVDRip的效果

用XBMC来抓CD音轨可自设码率，默认存储在“E:\MusicCD-Rips”路径下。用XBMC播放各种音频文件的操作相对简单，这里就不赘述了。

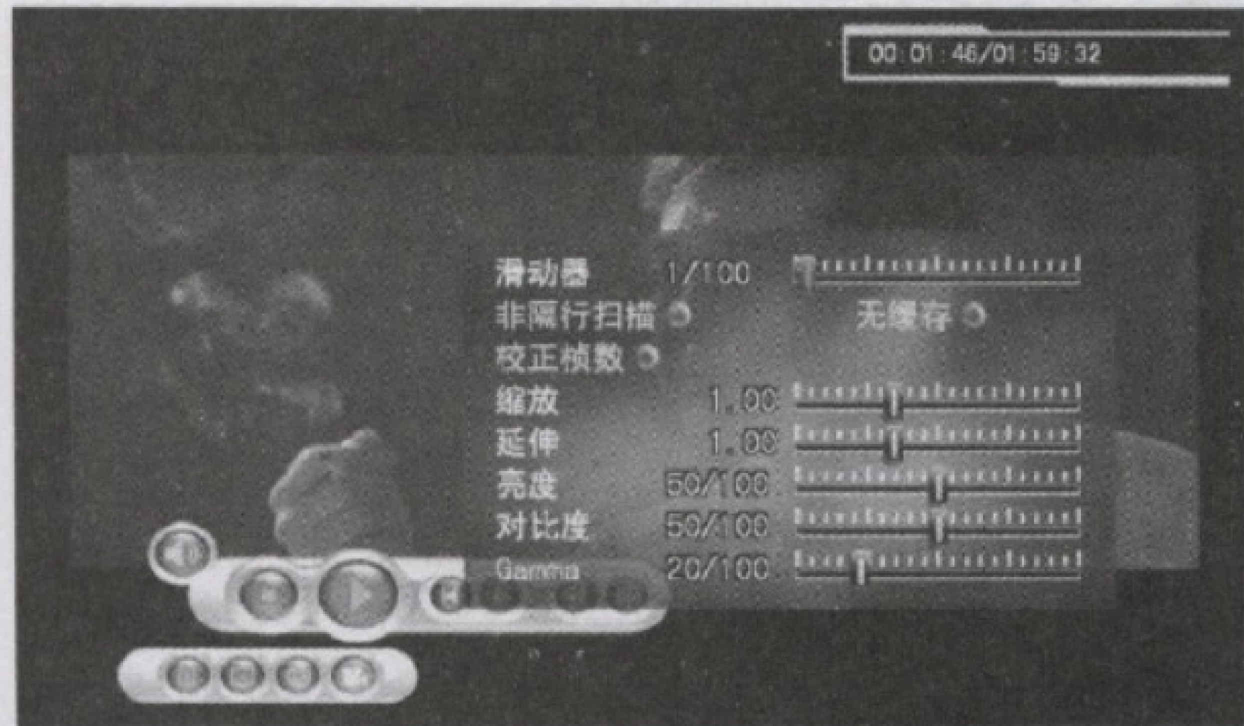
XBMC能直读DVD影碟的ISO文件，支持包括DivX/DTS在内多种视音频编码，这给我们在电视机上欣赏DVDRip电影提供了最好的条件。

播放DVDRip的难点在于外挂字幕，XBMC支持Vobsub和.srt格式。Vobsub是直接从DVD中提取出来的字幕文件，通常


XBMC对SRT字幕的设定很自由

是打包成压缩文件在网上传播；PC机上的播放器大多支持直接从压缩文件中读取，但XBMC需要我们先将之解压还原成.sub文件。由于Xbox内存小，超过6MB的字幕文件有可能导致系统死机，因此建议在使用Vobsub字幕时将不需要的多种语言文件去掉。

而.srt字幕的本质是文本文件（用写字板打开就能编辑），虽然文件本身很小，但需要系统语言支持才能正常显示。新版的XBMC都支持.ttf字体，只要将自己喜欢的字体拷贝到"XBMC\Media\Fonts"路径下就可调用了；调用字体、字符集的设置是在"设置"→"我的视频"中完成，在那里我们还可设定播放影片时字幕的颜色、放大比例和位置。


播放影片时可随时调校画面细节

从网上下载的.rm影片在用XBMC播放时往往会遇到一些问题，这是由于视频文件的索引错误或编码规则不统一造成的。比如Real 10的索引模式就与Real 9的不同，而XBMC中所包含的real解码器只能支持Real 9的索引格式；又比如说部分影片片头部分的码率与节目部分的不同，因为XBMC不支持动态切换码率，所以导致解码异常死机。

遇到这些情况别怪XBMC，先在PC机上把.rm文件"修剪"一下多半就能解决问题。有坏帧的视频可用RMFIX软件修复，用Realmediaeditor可剪掉一些画蛇添足的制作组自行添加的片花，具体规格不详的.rm文件可用EO Video软件转换。

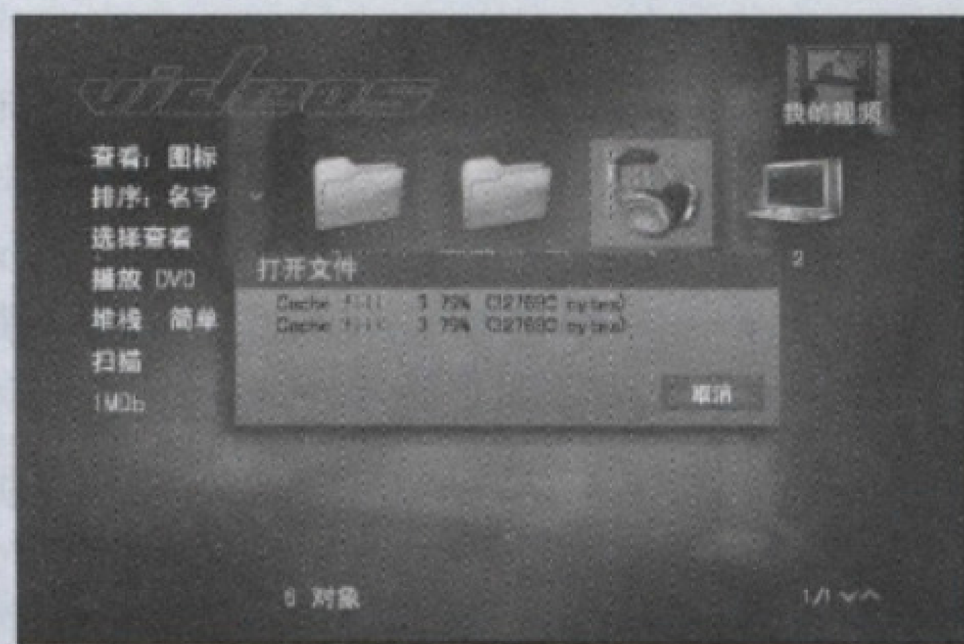
XBMC在播放视频时，只要按下手柄的Y键就可调出OSD工具条，对音轨、字幕、画面细节的设定在工具条上都有相应按钮。按下黑键会显示视频的具体编码参数，这个功能可用来检测DVD影碟的品质。

第三步：轻松掌握3个进阶技巧

●用XBMC看网络电视

Coolstreaming是最近热起来的一款P2P网络电视软件，工作原理近似BT。如果将Xbox联入了家庭局域网，我们也可将Coolstreaming和Xbox Media Center（以下简称XBMC）配合使用，在Xbox上收看网络电视。具体操作如下：

首先在联网的PC上执行CoolStreaming，待缓冲完成调用Windows Media Player开始播放时，查看播放列表属性获得流媒体地址"http://localhost:6789/1.asf"。此地址意味着CoolStreaming在你的计算机上开设了mms:流媒体广播服务，以便调用Windows Media Player播放并且做种子给他人分享。


和PC一样先要经过一个建立缓冲区的过程

接下来打开记事本建立一个新文件，写入"http://192.168.0.1:6789/1.asf"（其中IP地址是PC的），保存为.strm格式后，用FTP上传到Xbox硬盘中。

启动XBMC，在"我的视频"中打开之前上传的文件即可收看。

和Coolstreaming关联的.strm上传一次即可，因为Coolstreaming每次更改频道都是用同一地址、同一端口发布。基于同样道理，我们还可用XBMC来收听、收看在线播放的流媒体，包括"mms:"发布的网络电视。要注意的是除需要高速可靠的Internet连接之外，最好将XBMC的缓冲区也设置得大一些。


在网速可靠的情况下视频流畅

网上有制作好的电台和电视台文件下载，但并非每个都能用，笔者在此仅提供南京电视台电影频道的一个地址供验证用——"mms://nettv1.supernj.com/njmovie"。

●和Python结合执行Script

XBMC为Python（Python是一种解释性的、面向对象的、具有动态语义的程序设计语言）提供了运行环境，并提供了两个XBMC独有的Library：xbmc和xbmcgui，它们负责提供XBMC的用户界面和遥控器接口。XBMC支持实时编译执行Python Script。

目前在XBMC上可直接执行的Python Script有可收看POP3邮件的xbmcmail，可收听Shoutcast广播的Webradio2，可滚动浏览Google新闻的Google News等

（以上Script目前都不支持中文）。甚至还有以后台方式执行的BT客户端，叫Multi BitTorrent Client（该软件使用限制较多，要求Xbox直接接入Internet并且下载的文件名要符合FatX命名规则——FatX是Fat32文件系统的改进版本，为Xbox专用。

关于Python的执行环境文件介绍和Scripts的安装方法这里不再赘述，要想了解Python可访问http://python.cn。访问http://xbmc.evo-x.de/script.html可下载更多XBMC上的Python Script。对开放源代码的Python的支持，意味着用户可很方便地开发出Xbox平台上独特的应用，在XBMC的官方论坛http://www.Xboxmediaplayer.de上已有人在热烈地讨论如何将MSN Messenger移植到Xbox上了。

●看全球天气预报

打开Yahoo的天气报告网页http://cn.weather.yahoo.com，找到所需要城市的链接。以北京为例，点开后地址栏显示http://cn.weather.yahoo.com/CHXX/CHXX0008/index_c.html，其中的CHXX0008就是北京的地区代码（Yahoo的天气报告是从Weather.com提取的）。用同样方法我们可得到更多的地区代码，在XBMC中加以设置就可查看指定地区的天气情况了。



伦敦天气预报

第四步：实现更多更自由的功能

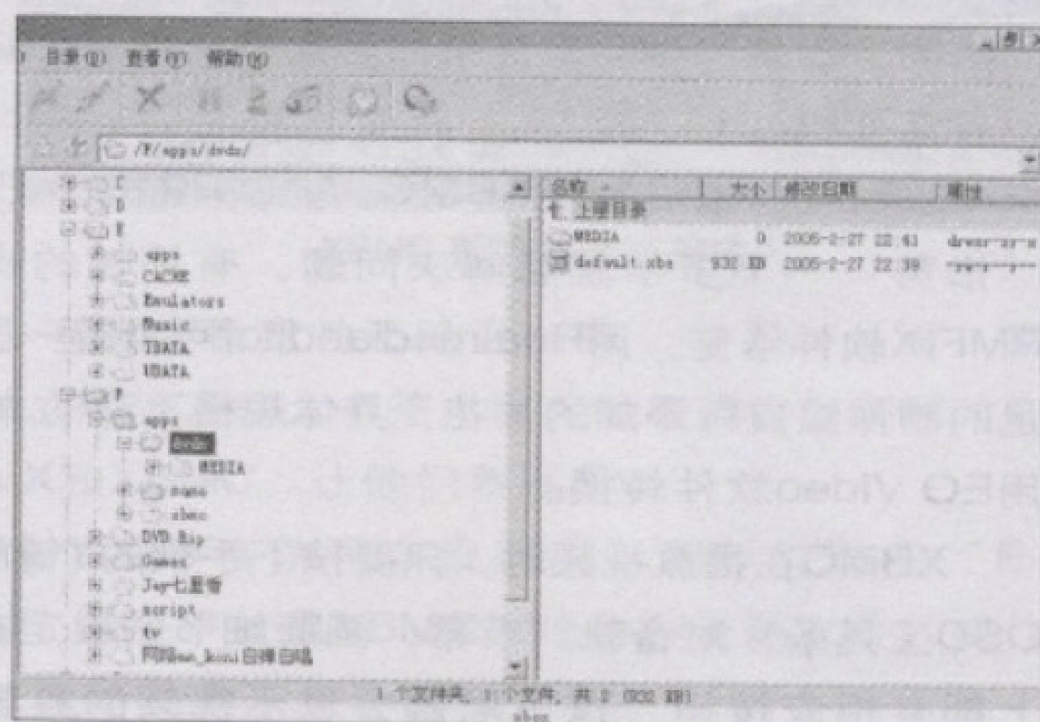
功能强大的XBMC实际也是个Dashboard控制平台，可执行游戏和模拟器，其支持图标显示的界面甚至比EvoX系统还便利。略加修改我们可用XBMC彻底取代EvoX，方法是把XBMC的default.xbe的名字改为evoxdash.xbe放到C盘根目录，然后把XBMC的配置文件XboxMediaCenter.xml也拷贝过去，并根据提示修改第一行的<home>语句，指向XBMC的安装目录。

XBMC还具备基本的文件管理功能，进入"我的文件"界面按"Y"即可选中指定文件和文件夹，接下来按白键就会弹出操作选择菜单。



XBMC的文件操作菜单

前面说了这么多，其实也只不过是将XBMC的主要功能描述了个大概。XBMC和Python都是支持开源软件协议GPL的，因此基于同一内核的XBMC常常被配置上不同的附加模块发布出来，未来的功能扩展空间几乎无可限量。和编辑EvoX的evox.ini文件一样，通过修改XboxMediaCenter.xml中的参数，我们可更改XBMC的各项配置，包括添加自设的功能按钮（XBMC的"http:"控制界面也是可自行修改的，请分析Web文件夹中的文件）。在www.Xbox-skins.net网站上也有许多XBMC的皮肤（Skin）可直接下载——安装很简单，拷贝到XBMC安装路径的Skin文件夹中即可。



编辑Web目录中的样式表文件，可设计出自己的XBMC Web控制界面

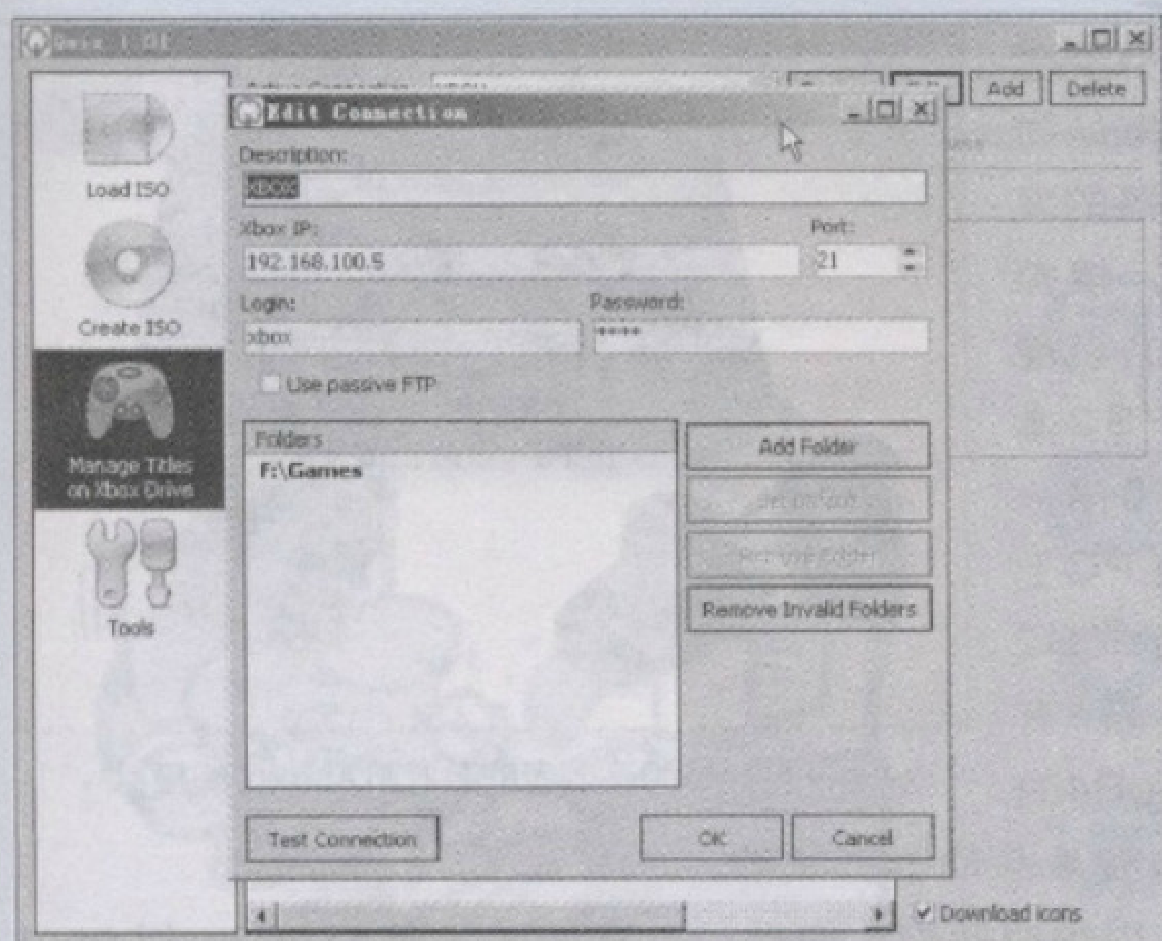
让一切皆有可能——从游戏机到超级模拟器

Xbox上各种应用程序的安装和EvoX的安装相仿——就是拷贝，程序的可执行文件通常名为"default.xbe"，所以我们可以在E、F盘下规划好如下图的目录结构。

由于分区格式的差异，从网上下载的游戏ISO（通常是分卷压缩的.rar文件）是不能直接用FTP上传到Xbox硬盘上执行的，通常需要CloneXB、Qwix等专用文件管理软件和刻录工具Alcohol 120%、Nero套件配合使用。当然，如果你的电脑上有台DVD刻录机，玩起来会更方便。

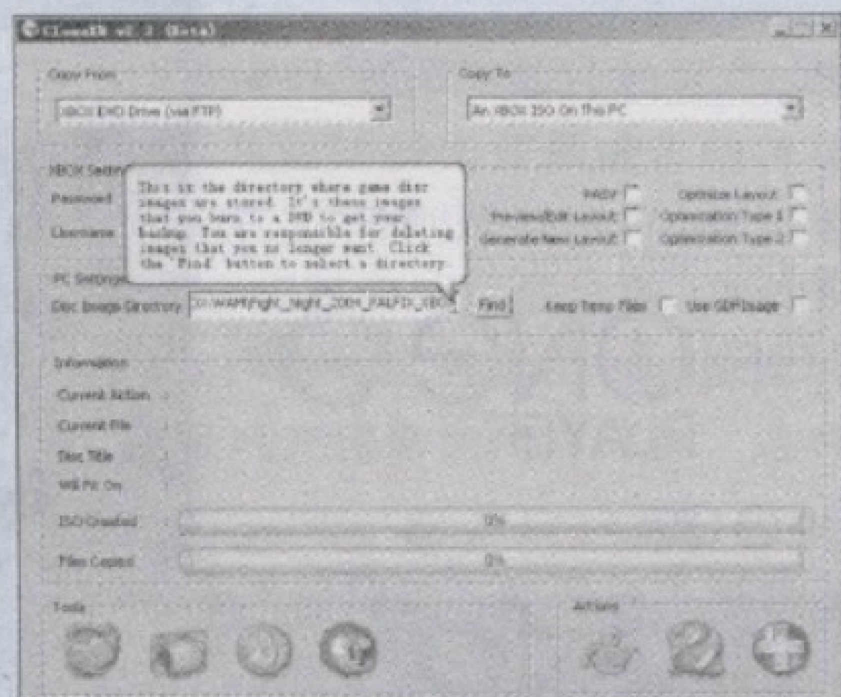
Xbox的目录结构

能玩Xbox专属的游戏不稀奇，稀奇的是Xbox可像PC一样通过启动模拟器来玩FC、PS和街机上的经典游戏，甚至还能模拟DOS环境


Qwix自带FTP上传功能，方便管理Xbox上的文件

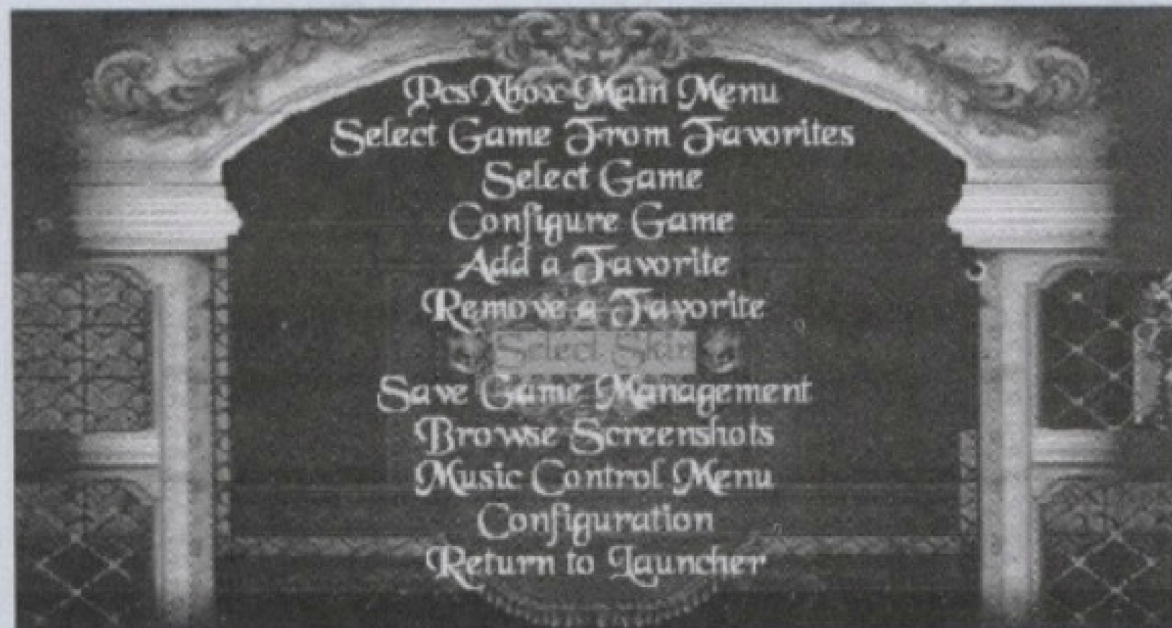
玩“仙剑”呢，下面列出Xbox上的一些常见游戏模拟器软件：

1.街机（Arcade/AC）模拟器——FBA-XXX、MeMeoX、KAWA-X


CloneXB可以全面管理Xbox的ISO镜像

脱胎于FBAx的FBA-XXX最初是CPS-1及CPS-2机板专用模拟器，后来逐步加入了对NEO.GEO游戏的支持。这个模拟器的更新很快，但目前的版本有些混乱。MeMeoX玩游戏的速度比FBA-XXX好一些，KAWA-X也是从PC平台移植过来的，执行速度也比FBA-XXX出色。

虽然这三者支持的ROM都和PC模拟器一样，但兼容的游戏各有差异，MeMeoX在执行个别游戏时就很容易死机。总的来说，由于Xbox内存有限，大于10MB的ROM在执行上较难成功。如果要实现多个模拟器共享ROM，我们可将所有的ROM存储在KAWA-X的roms目录里，然后修改MAMeoX和FBA-xxx的.ini文件中的rom路径。



PCSXbox

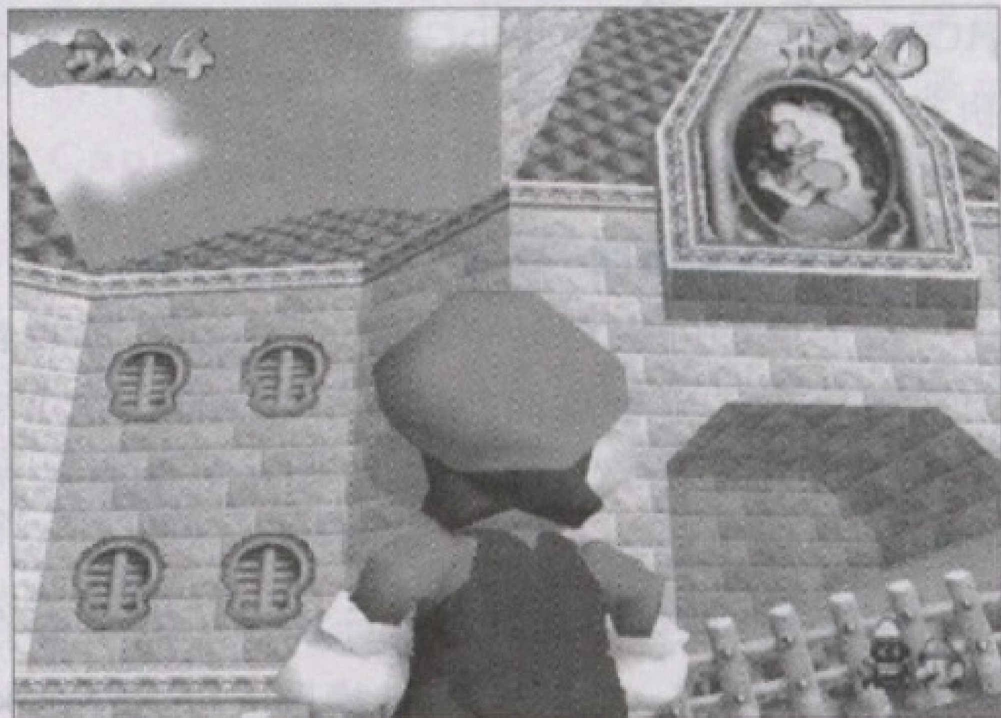
2.PS模拟器——PCSXbox v13

PC上的ePSXe软件模拟PS游戏很完美，但目前Xbox上的PCSXbox只能说是差强人意，主要是它不支持硬件3D渲染，也不支持直接读取PS游戏光盘。

用PCS Xbox玩游戏的首步操作，是将PS游戏做成“bin+cue”的镜像格式，然后上传到Xbox的硬盘中，或用XISO打包后刻盘。虽然兼容性和效果都有待提高，但能在Xbox上重温那些经典的RPG和SLG，也不失为一种享受。

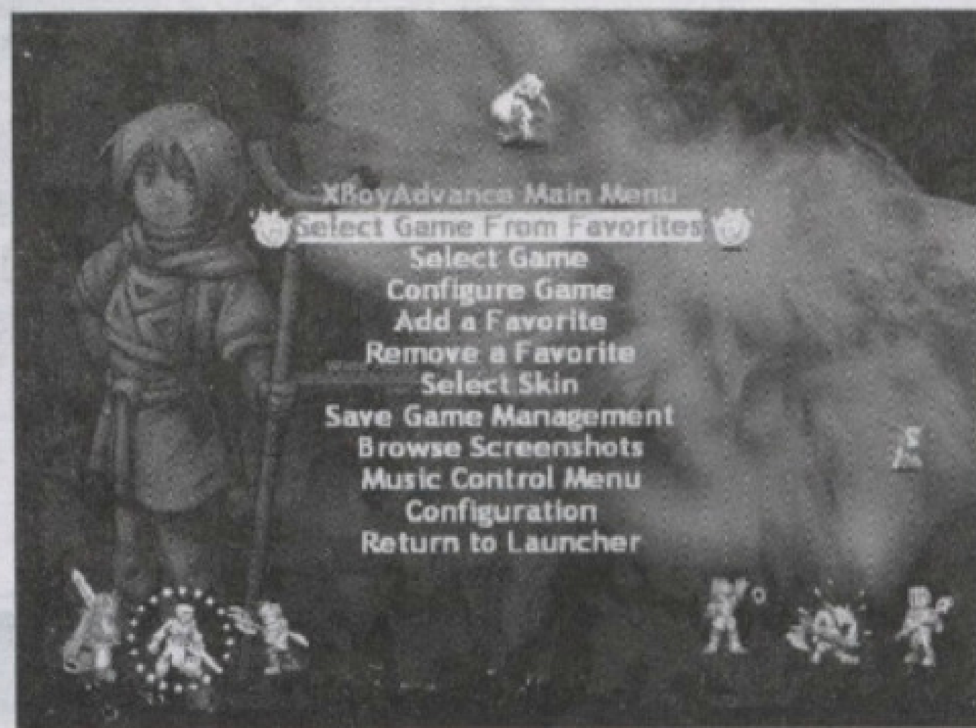
3.N64模拟器——Surreal64 fdb v4

N64上最经典的游戏莫过于《马里奥64》了，Surreal64可将它完美地再现。Surreal64在第一次启动时会在E盘自动生成一个Surreal.ini文件（通常是E:\TDATA\a64xxxxx），它会取代模拟器安装路径中的同名文件起作用，修改这个文件中的“Rom Path”项即可更改ROM的存储位置。


MARIO64的完美效果截图

4.GBA模拟器——Xboyadvance_v17

Xboyadvance能模拟GBA、GBC、GB、Super GB等任天堂掌机。有人试验过，它可模拟GB之间的联机，但由于Xbox机能的原因，目前还不支持模拟2台GBA联机。Xboyadvance自动在E盘生成ini文件的情况和Surreal64类似，试图修改ROM路径时要注意。



Xboyadvance主菜单

5.FC 模拟器——FCEUltra v16

想在Xbox上重温《魂斗罗》、《超级玛里奥》的话就别错过FCEUltra。这款模拟器还有DOS和Linux版本，功能已发展得非常完善——支持ZIP格式的ROM和多种显示效果，ROM文件名也可自定义。

6.SFC模拟器——xSnes9X

作为16位机的典范，超级任天堂机是RPG爱好者的最爱。xSnes9X的功能做得非常完善，除了可设定各种输出模式，在游戏过程中按下右摇杆还可调出功能菜单。此外抓屏、

换肤、自设收藏夹等功能xSnes9X都能实现。

7.MD模拟器——NeoGenesis v16

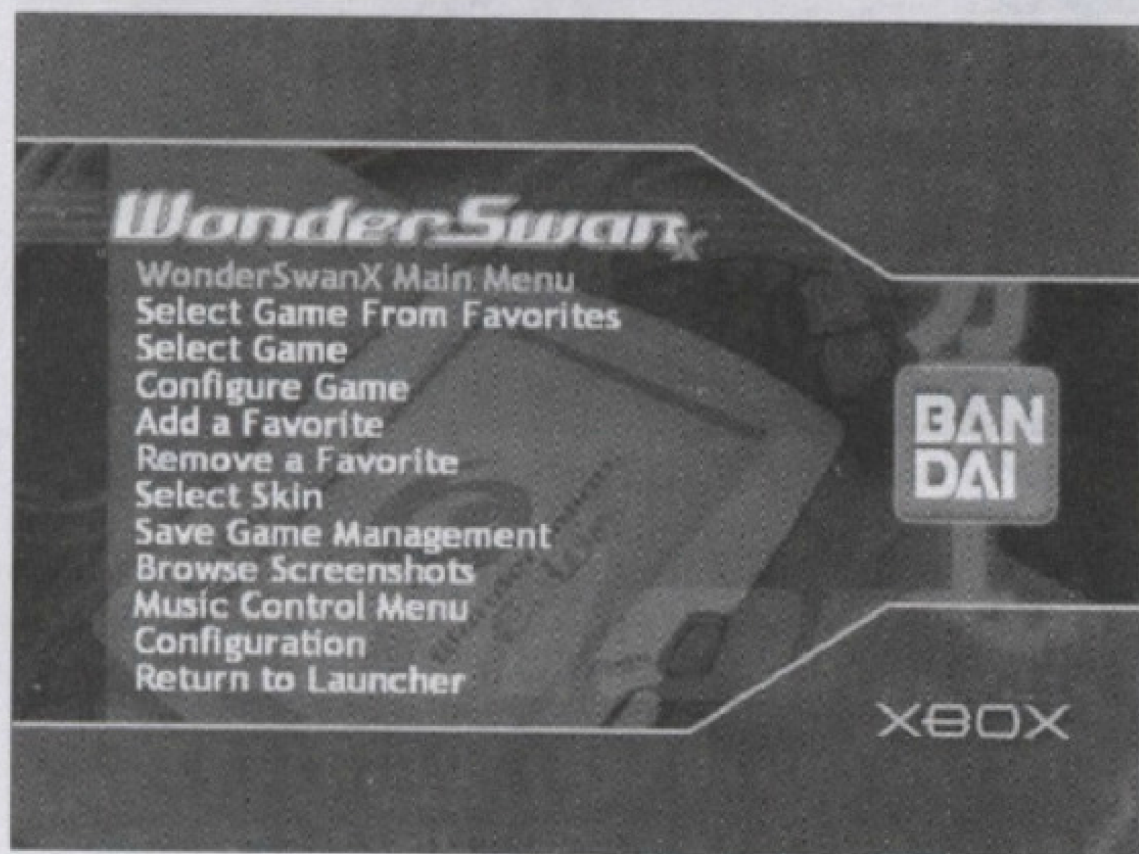
NeoGenesis直接支持用SEGA-CD光盘玩游戏，也可制作iso+MP3镜像上传到Xbox硬盘玩。从网上下载的光盘镜像压缩包解开后可能缺少cue文件，假设iso文件名称为“game01.iso”，就先把文件名中的“01”去掉，然后把其他所有的MP3文件命名为“game02.mp3”、“game03.mp3”……02和03等数字代表音轨的顺序。接下来把包含所有文件的目录上传到NeoGenesis的ROM目录下，执行NeoGenesis，选择game.iso执行即可。

8.DOS模拟器——DOSXbox v8

由于虚拟内存划分小，DOSXbox在游戏兼容性方面有局限。尽管画面粗糙点，但能用Xbox在电视机上玩DOS版的《大富翁三》和《仙剑奇侠传》，想起来就令人兴奋吧。

DOSXbox支持键盘和鼠标操作，但需要你先买一个Xbox USB→标准USB转换器。DOSXbox v8版增加了虚拟键盘功能，可直接用手柄输入，并可直接选取某个游戏的执行文件运行，不再需要输入命令或写自动运行文件。

Xbox支持的模拟器及其对应的电视游戏主机还包括WonderSwanX（对应WonderSwan）、AdamX（Coleco/Adam）、Vice20X（Commodore VIC-20）、Vice64X（Commodore 64）、AtariXLBox（Atari800/5200/130/320）、SMSPlus（GG/SMS）、Z26（Atari 2600）等，这些大都是古董级的了。



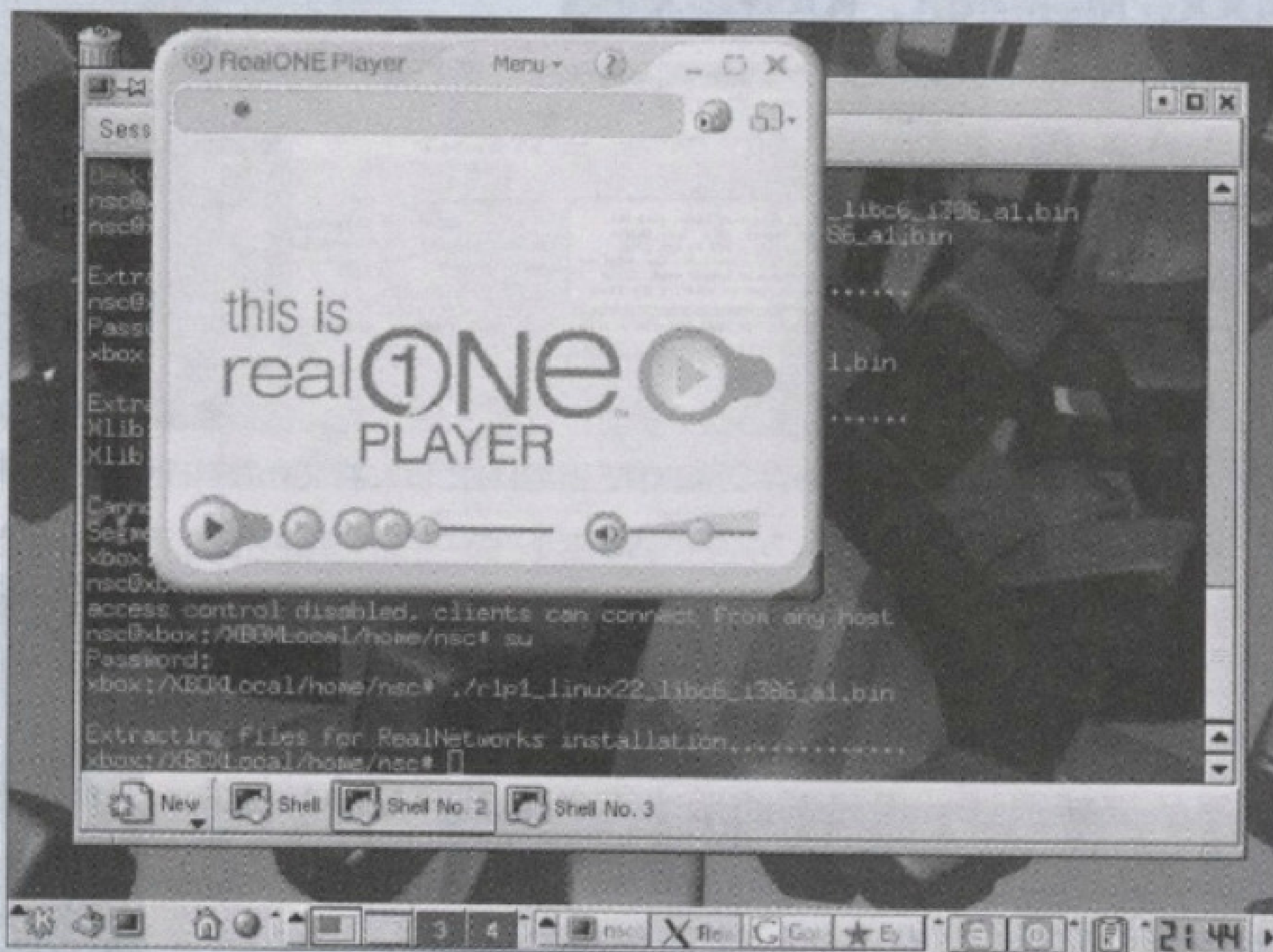
WonderSwanX模拟器界面，这个游戏机恐怕绝大多数人都没听说过

不过，Xbox平台上目前还没有世嘉DreamCast的模拟器。有消息说目前正在开发的PC用DC模拟器Chankast将提供新的OpenGL接口，测试版在700MHz处理器以上的系统中即可全速运行。考虑Xbox的机能，移植过来的可能性很大。但对Xbox模拟PS2就不要奢望了，因为从过去PS模拟器的发展史来看，模拟PS2所需的机能可能需要PS2本身机能的10倍——目前能在PC上勉强运行的PS2模拟器只有PCSX2，用P4的机器跑起来连片头动画都跳帧。



ATART 2600这么老的游戏机Xbox也能模拟

此外，以模拟器的“原理”，我们可在Xbox的Dashboard上执行Xebian Linux。安装Xebian Linux后我们还可安装GUI X-windows，实现图形化操作。使用Linux平台上的虚拟软件，Xbox不仅可“执行”Windows 2000，甚至连苹果的OS X都能跑，不过只有64MB内存的Xbox跑起这些系统来，性能只是勉强相当于一台PⅢ 500级别的PC。



Xbox下的linux+Realone

写在最后

不论你想体验高清晰的电视游戏，还是想拥有一个多功能的数字娱乐平台，就目前来说Xbox都是最佳也是唯一的选择。但至少一台PC和局域网环境是Xbox实现“变身”的必要条件，此外还需要用户掌握一些局域网搭建、使用的技巧——对于PC游戏玩家来说，这些操作应该算不上什么吧？Xbox软件的界面差不多都是英文的，要是英文不够好就得更多点耐心，反复尝试了。

如果要详述目前Xbox能实现的各种功能和具体的操作要领，恐怕一本上百页的专门教程都未必写得完。用软件调用BIOS、安装Linux、通过Xlink Kai实现互联网联机对战等操作，因为篇幅有限，在本文中就略过了。最后给大家推荐两个获取Xbox资源的最佳网站：www.xbox-sky.com和www.xbox-scene.com。P

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅



数码相机问答专集

问：我打算买一台数码相机，主要用于风光拍摄，请问现在市场上的10×大变焦产品是否合适呢？如何确定数码相机焦距的合理性？

答：长焦数码相机的确有着不少独特的优点，比如能拍摄到很远的物体，而且可拍摄出背景虚化的特写照片来。但对于拍摄风光而言，广角则是常用的。要记录日常生活的点点滴滴，广角也能更好地胜任这项工作。而目前市场上的长焦相机，其广角焦距通常在38mm左右，对于普通家庭用户及喜爱风光摄影的用户而言，这样的焦段并不算太合理。

因此从你的需求看，建议你选择带有广角镜头的数码相机。相机广角端至少应该在28mm以下，现在市场上符合要求的产品很多，甚至有的产品的广角端达到了24mm，这类产品十分适合用于风光摄影。

问：请问普通数码相机对焦点数目为什么都比较多呢？甚至能做到自由选择对焦点，而单反相机就不行。更多的对焦点有哪些好处？

答：对于单反相机来说，更多的对焦点及焦点选择范围意味着高昂的价格。这是由单反相机结构决定的，其对焦组件是单独的，为了保证高速对焦，可选对焦范围和位置都非常有限。而普通数码相机对焦方式是先检测CCD上指定区域的成像，然后通过相位分析来完成自动对焦，因此理论上CCD的任何位置、任何大小的区域都能单独拿出来进行分析并对焦，于是5点以上对焦点的产品不在少数，有些产品甚至可自由选择对焦点。比如Canon 2002年以后的几乎全线产品也具备了AiAF能力，即可在屏幕中央的大部分区域自由移动对焦点。

为了追求灵活创意，摄影老手常常不会将拍摄主体呆板地置于画面正中心来构图，能自由选择对焦点，会给各种创新的构图带来极大方便，无论主体在什么位置，都可将对焦点移过去，专心致志地进行构图而不必为对焦分心。

问：我是名数码摄影爱好者，常常长时间外出拍摄，打算买一个“数码伴侣”来存储照片，请问应该如何选择呢？

答：目前市场上“数码相机伴侣”产品的种类很多，大多数只能做存储照片用，但一些产品已开始提供彩色的LCD显示屏和更多的功能，有些产品已不是单纯意义上的数码相机伴侣了，还可用来听音乐、看影片、玩游戏等。

单纯的“数码相机伴侣”注定是过渡产品，建议你购买多功能的产品，不过这类产品价格通常较贵，因此也可考虑购买二手的袖珍笔记本电脑。而实际上现在存储卡的价格降低了很多，两块1GB的CF卡或SD卡价格不过

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《星球大战之古老共和国武士II——西斯君主》问题集

问：据说绝地大师可接一个任务，该任务的奖励是穿绝地袍时可用Wis加入防御计算，这样的话玩纯原力的人就可完全不管Dex了。可是我找了好久都没人说这个任务要去哪里接，到底是怎么回事？

答：这应该不算是任务才对，先和Handmaiden去PK，要赢才行，完后再向她讨教Fighting Move，顺着对话下去，她就会教你所说的技能。顺便说一下，和Kreia打好关系，多聊聊，好处也不少。

问：是不是可将所有队员转职为绝地武士？

答：不是所有队员都可以，只有Atton、Mira、Bao-dur、handmaiden、Disciple可以。方法如下：

Atton

到Nar Shaddaa的Refugee Section，有两个外星人说在Jedi Civil War时见过Atton，找Atton说话（小心一点）他会说出他的历史，关系好的话他会要求你教他Force。

Mira

与其说话，问她如何在Nar Shaddaa找到她的目标，再告诉她Kreia曾教你如何听Nar Shaddaa的声音，再说话就可教她，带着Mira到Nar Shaddaa的Refugee Landing Pad，和她说话，再带她到你听到Force的位置。

千余元，可存储数千张照片，完全能满足普通拍摄需求，“数码相机伴侣”的作用不是很大了。

问：现在很多较为专业的数码相机都提供了将拍摄照片保存为RAW格式的选择。请问RAW格式有什么特点呢？

答：在以往的数码相机中，图像存储大多采用TIFF和JPEG两种格式。前者虽然可毫无损失地保存图像信息，但编码方式特殊，而且文件体积相当庞大，很占空间；后者经过压缩，在缩小文件体积的同时牺牲了部分图像信息。而RAW文件存储模式，将来自图像传感器的原始信息记录下来，不经过任何白平衡、伽玛校正和动态调整过程。这不仅为后期图像处理留下了非常充足的空间，而且文件体积较小。这项技术迅速得到市场的认可和应用。有些产品还采用了RAW文件内嵌JPEG文件的新技术。用户按下一次快门，就能同时保存两种类型的文件。

目前，RAW已成为一种开放格式，不仅数码相机厂商为用户提供了RAW文件的处理和转换程序，Photoshop等主流图像处理软件也具备了相关的插件来处理RAW文件。

问：我打算在“五一”时购买一台数码相机，请问一下选购数码相机时，具体应注意哪些问题呢？

答：先看包装是不是非常旧，有没有打开的痕迹，如果有明显的打开痕迹，很可能这台机器已被挑选过了。然后看外观，看看有没有划痕，包括镜头、LCD、EVF、外壳等，还有就是检查一下配件是不是齐全。接着可简单试拍一下，并仔细看一下LCD和EVF有没有坏点。至于CCD上的坏点，那么更要小心了。由于直接在DC上很难看清楚CCD是否存在坏点，需要将图片导入PC再看。CCD由于制造工艺上的问题，常会出现某个像点不亮，或永远亮着。CCD坏点可用软件进行测试，比较有名的是“Deadpixel”。

另外，镜头物理口径也是必须要考虑的，具备大口径、多片多组、包含非球面、ED透镜和多层镀膜的高质量镜头是高档数码相机的重要配置。

问：我拍摄的一些数码照片其边缘常常出现变形，请问数码相机镜头的畸变是怎么回事？如何尽量避免拍摄时畸变的产生？

答：所有光学相机镜头都存在畸变的问题。畸变属于成像的几何失真，它是由于焦平面上不同区域对影像的放大率不同而形成的画面扭曲变形现象，这种变形程度从画面中心至画面边缘依次递增，主要在画面边缘显现得较明显。对于变焦镜头畸变的问题尤其严重，一般在广角端拍摄时，往往会使画面边缘向外凸起，称之为桶形畸变；用远摄端拍摄时，画面边缘经常会向内凹进，称之为枕形畸变。

畸变会引起成像时的画面变形，大多数时候轻微的畸变并不会对画面质量有太大影响，但某些应用可能对畸变比较敏感，比如翻拍资料、拍摄建筑物等规则物体，都希望畸变不要太严重，否则会明显歪曲拍摄实物的几何特征。为减小畸变，我们在拍摄时尽量避免使用镜头焦距的最广角端或最远摄端，并使用较小的光圈。除畸变外，相机镜头还可能存在其他各种“像差”，所谓“像差”就是光线通过数码相机的镜头在焦平面上成像时，会产生各种失真，使聚焦形成的影像随之产生各种偏差。像差分许多种类，主要有畸变、球差、像散、慧差、场曲、色差等，它们分别会在不同方面影响到成像质量。

问：数码摄像机使用什么记录？一般60分钟MiniDV带如果传送到硬盘上，占用多大空间？

答：和模拟摄像机没有编码过程而直接把电流信号记录在磁带上不同，数码摄像机是使用磁带（DV数码带）来纪录拍摄信息的，数码记录过程的简单原理如下：把镜头感应到的图像通过CCD片转化为电流信号，进行处理，再使用编码芯片转换为数码信号（0或1组成的码），最

Disciple

与其说话，说他很面善，他会说从前在Dintoonie见过主角，关系好的话，便会要求主角教他Force。

Handmaiden

和她PK3次，要赢。问她为何和其他Handmaiden不同。找Kreia说话，Kreia会说出Handmaiden母亲的事。再找Handmaiden，告诉她母亲的事给她听，关系好的话便可教她Force。

Bau-Dur

我是一开始带着他到Nar Shaddaa，然后会看到有两个Exchange人在欺负一个年轻人，帮他打走Exchange的人以后，那个年轻人骂我，再对话一会，就可把他变Jedi了。

问：大家是如何给游戏中的人物配点的？

答：初期选Smuggler，攻击12、敏捷16、智慧12，剩下随便配。Feat选Dualing和Toughness（只升1级），以后升级就集中在Dualing上面。

初期选Smuggler可学习大量的技能，集中在维修、劝说、隐形3方面上，另外分一点给除雷和开锁，这样初期不会太难过。

升级到7级后停止升级，一直等到进入绝地学院。转法师系绝地领事，每次升级加6血8Force。往后升级原力集中在Lightening、Speed、Stun、Protection4个方面。Feat集中在Dualing、Lightsaber、Critical Strike、Defense4个方面。偶尔分点技能加给Flurry。至于技能，全部集中到劝说。能力全部加在智慧。身上有钱绝对不花，全部存起来。

优点：后期速度快（偷渡客）、魔力高（绝地领事）、杀

后记录在磁带上面。不同的编码芯片转换产生不同的格式，如果是以AVI格式存储，那么60分钟的录像，所占空间为12GB左右。

读者 VN问：我明明是用Administrator登录我的Win2000服务器的，可是过一段时间，账号怎么变成User了？ 此外，最近我用BT下载一个RAR格式的资料，容量有1GB多，现在已下载到99%了，每次连接的用户都很多，但就是不能完全下载完，怎么办啊？

答： 这是典型的网络端口入侵现象，比如某些人利用Win2000的终端服务功能实施3389端口入侵，能使自身伪装成为系统管理员对Win2000进行远程操作。解决的办法很简单，首先建议你先查看一下系统是否安装了网络防火墙（或网络防火墙的防范等级是否为最高），并及时打好操作系统的SP系列补丁。在微软更新网站把关键安全更新全部确定，然后重新设置一下系统管理员密码，最好是8位以上数字、字母及ASCII符号混合使用，如果禁用Task Sheduler、DNS、DHCP等服务就更好了。同时，使用木马克星之类的查杀木马软件对系统扫描，并及时关闭掉135、139、445、3389等外网访问端口。

用BT顺利下载软件的前提是，要看对方主机中的文件是否具有完整性，如果对方机器上的文件同样没有完全下载，或是由于网络连接的问题不能顺利地和对方主机对接，那么是不能顺利完成文件下载的。你可试着再连接几天，如果实在不行，还有一个办法可解决部分问题：你可试着把已下载完毕的文件包改名为RAR后缀名，并试着用WinRAR软件对其进行修复并立刻解压缩到硬盘上。一般来说，应该会有绝大部分资料（前提是零散的多个而不是完整的一个文件）可顺利被解压缩。

湖南 苏旅

读者 Snow问： 请问是否三相电源主板一定比两相的更好？还有，**现在每次开机检测完硬盘之后，总会出现这样一行字："Immediately back-up your data and replace your disk drive.A failure maybe imminent."，有时干脆就直接显示"boot failure..."**，然后不动了。我的硬盘出什么毛病了啊？

答： 很多朋友以为主板电源相数越多越好，其实这是一个误区，供电部分的做工与品质也是很重要的。近些年随着CPU频率的不断提高，其对主板电源的要求也越来越高，以前单靠一个线圈、电容和几个场效应管（俗称MOS管或三极管）构成的一相开关电源是很难维持系统的稳定，如场效应管本身有自己的额定电压和额定电流的限制，而高频CPU带来的长时间过高的电压会使其轻易过热甚至烧毁。这就需要多增加一相或几相开关电源来分担一些任务。如两相供电就是用两组（三相即三组）开关电源轮流分担任务，这样有效地降低了每相的负荷，不但能提供更大的电流，而且还能带来更高的转换效率并降低供电电路的温度。但三相相对两相的设计也有一些不利之处，比如设计成本和要求相对高些，而且主板上的元器件多了也不利于散热，使得出现故障的概率增大。如果三相电源主板在元器件的用料质量和设计布局方面不精益求精，那么也就未必好过用料和设计更好的两相电源的主板。至于你的硬盘问题，我估计很可能是硬盘SMART自检功能检查出了一些麻烦，因此系统会主动提示你"需要立即备份硬盘上的数据并及时将其更换，系统有可能即将崩溃，数据也会随时丢失"及"启动失败……"。这种情况往往出现在硬盘损坏的前夕，如有可能，建议你马上使用U盘或移动硬盘等便携存储设备将你硬盘上的关键数据予以转移。如果你觉得还有修复硬盘的必要，建议直接使用低级格式化对其进行操作（但修复可能性不大），出于安全考虑，笔者建议尽量不要继续使用这块硬盘。

湖南 苏旅

伤力超强（Dualing+Weapon focus+Sneak Attack+Equipment+Flurry+Masterspeed），快速秒杀小兵。

缺点：前期、中期血过少，优点发挥不出来，太容易死掉。

问： 我在玩进入Onderon-Royal Palace时，无论如何都无法触发光明面剧情，即使我已是光明面点数升到最高的人，也无法找到攻略所说的Riike，我是刚开始就玩Dxun然后再玩Nar Shaddaa最后再回到Onderon，但我不知为何就是卡关了。

答： 你是说队长吗？那个好像是在进入Onderon后，会看到有个妈妈带着两个小孩，往前走，那个队长就站在门边。

问： Dxun上有一个门开不了，要怎样开？之前说的Ultima Pearl是不是在这里？之前Dantooine星球的政府大楼有不少门开不了，但地图上看到后边有房间，要怎样开？

答： 好像要准备防御时可拿到一张卡吧，就可开门。

问： 在Nar Shadder的Docking bay有两道门，我用秘密看到后面有很多空间，但门口却连按也按不了。还有Hutt家的门口，走近它就会有两只怪物阻止你前进。怎么解决？

答： 先到Dock的居室，在3个Mandinorian的房间对面，有两个外星人的那间，用隐形走进去，他们会说出如何进Hutt家的房间的方法：令两条狗睡觉、令Hutt睡觉。隐形先走到酒吧，在酒保那里买饮品。然后找在酒吧找人跳舞的人，应征跳舞。到Hutt的家跳舞令Hutt睡觉，再在狗喝水的地方下药，用隐形便可去开那门。



《魔兽世界》永远都是让人热血沸腾的游戏。单看这期封面，血压升高，肾上腺素分泌增加……连着几次的截图也会让人感觉可望而不可及……TOP TEN自然不可避免地让人想入非非，简直像是仙剑家族开会啊！关于游戏代言人，这是一把双刃剑。我们不可否认代言对于明星和游戏厂商都有很大好处，但是玩家们心甘情愿上钩。孙婷算是很突出的例子了吧。只是不知道那些为了代言人而去玩游戏的玩家到底是怎么想的，被别人卖了还帮着人家数钱。

（网友 moonharry）

“专栏评述”披露黑幕，在此向如此有职业道德的记者及编辑致敬。其实最让我佩服的是大软的勇气。就我自己来说，同行、媒体、小人是我不愿得罪的；大软为了媒体的责任，没有畏首畏尾，这就是大软之所以为大软的原因吧。

（网友 踩云追月）

请你点评：针对2005年09期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

2004年24期～2005年03期我最喜欢的栏目各期投票总结

24期		01期		02期		03期	
栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数	栏目名称	票数
攻城略地	298	攻城略地	372	攻城略地	290	网络时代	287
实用软件	259	实用软件	331	实用软件	279	游戏剧场	283
游戏剧场	226	游戏剧场	316	新品初评	265	实用软件	270
应用心得	197	TOP TEN	270	应用心得	247	攻城略地	259
硬件评析	184	前线地带	267	TOP TEN	233	硬件评析	247
TOP TEN	178	应用心得	259	网络时代	212	数字码头	236
前线地带	173	问题交流	243	游戏剧场	191	TOP TEN	211
网络时代	169	新品初评	235	硬件评析	186	应用心得	194
问题交流	160	硬件评析	235	专栏评述	185	专栏评述	186
专题企划	153	网络时代	234	前线地带	174	新品初评	180
新品初评	151	有字天书	208	专题企划	168	专题企划	178
锋利的盾	147	在线争锋	207	数字码头	162	在线争锋	165
晶合通讯	143	极限竞技	207	在线争锋	158	问题交流	157
有字天书	139	读编往来	196	极限竞技	147	读编往来	154
读编往来	137	数字码头	194	读编往来	135	前线地带	141
龙门茶社	128	专题企划	164	问题交流	130	锋利的盾	139
新闻广场	126	锋利的盾	157	锋利的盾	122	有字天书	137
专栏评述	121	专栏评述	147	有字天书	119	要闻闪回	126
		晶合通讯	145	新闻闪回	108	晶合通讯	113
		要闻闪回	143	龙门茶社	100	极限竞技	97
				晶合通讯	93		

评刊总结：

向左转，向右看

亲爱的读者，你还记不记得2004年第24期和2005年的01、02、03期杂志？相信你的记性不会那么坏。这几期杂志是我们在北京最寒冷的日子中制作的，因为面临改版，同事们都有点抓狂的感觉。比如2005年01期的封面吧，当时美编可是出了好几个方案，最后出来的这个，还是不怎么让人满意……还是那么一句话：杂志是充满遗憾的印刷品，因为一旦发行，就没有机会改正了。

2004年24期～2005年03期我最喜欢的文章各期投票总结

	文章名称	作者	得票
24期	2004年度《大众软件》第二届“鹰头马”游戏颁奖晚会	本刊编辑部	136
24期	大软五人行，05侃不停	龙猫	123
24期	平民移动时代2004——万元以下笔记本电脑横向评测	剃理我 苔笛 魔之左手	119
01期	十大酷刑——闪存盘毁灭试验全记录	更深的蓝	147
01期	看我七十二变——WinXP界面大变身	GZ	131
01期	2004中国电脑游戏产业报告	本刊编辑部·记者部	128
02期	谁来拯救？关注互联网成瘾人群	冰河	122
02期	当骂人成为职业——论中国网络游戏语言的低俗化	心鹰	110
02期	“连连看”之转接版——转接线（头）与扩展卡应用漫谈	电子土豆	97
03期	噩梦解析——由DOOM3看恐怖游戏的气氛营造	Littlewing	113
03期	关于游戏分级制度的再研究	本刊编辑部	107
03期	新长征路上的中国标准	龙猫	93

（评刊表见每期杂志中所夹的读者咨询卡，网络投票地址：www.popsoft.com.cn）

4期杂志登了100多篇文章，读者投票选出的“最受欢迎文章”却只有12篇。让我们看看这12篇说了些什么。“鹰头马”游戏颁奖晚会2003年举办过后，大家都有点意犹未尽，所以第二届也得到了众多的好评。“鹰头马”会不会成为中国游戏的“奥斯卡”，记者组的好汉们颇愿意做一番长期预测，重要的是要先用生物学技术将“鹰头马”培育出来。大软五人侃将电视的TalkShow移植到了杂志上，虽然小编们看起来不怎么有偶像明星派头，但还是很有青春活力的……再看看那个闪存盘毁灭的文章，你能够从中看到我们力图打破传统报道形式“求新，求变”的姿态。有趣，好玩，把枯燥的数据说得津津有味，是这几篇文章的特色。 **（下转97页）**

《半条命2》"最具创意的过关技巧"征文大赛揭晓



主办方：　奥美电子（武汉）有限公司

大众软件杂志社

"跳跃、快捷、过关……"一系列关键词出现在《半条命2》"最具创意的过关技巧"征文大赛的众多来稿中。从2005年第03期《大众软件》开始刊登稿件后，这一活动开创了游戏有奖征文活动的新形式，收到了大量投稿稿件。而《半条命2》的出色设计，则为这些玩家天马行空的想象力提供了实现的可能：一些玩家独创的武器妙用、最快方式的通关技巧、技巧图解、一句话心得等优秀文章让我们眼界大开。今后我们也欢迎你在各类游戏的过程中，记录下更多的创意和技巧，让我们的读者和你一起分享游戏的乐趣！

获奖名单：

"最具创意的过关技巧"奖1名：飞利浦17英寸CRT显示器107B5

北　京　胡洪亮　《巧妙利用油桶快速过关》

"优秀创意奖"二等奖2名：漫步者X300音箱1套

山　东　姚　龙　《妙射木桶》

甘　肃　周爱强　《一关两处通关捷径》

纪念奖4名：《半条命2》简体中文版1套

北　京　徐征宇　《巧用重力枪》

辽　宁　刘　翀　《利用摩托艇快速通过5号闸门》

吉　林　张　鹏　《关于3处蚁狮王的技巧打法》

北　京　刘育寿　《信息素囊的妙用》



"读编往来"短信开通啦！

各位忠实的读者朋友们，想和大众软件的编辑们进行更便捷、及时的交流吗？现在有了更好的方法！大众软件"读编往来"短信交流即将开通。如果你有关于软件、硬件、游戏或杂志方面的问题，都可发送短信直接询问，大众软件的编辑会在线为你解答。（目前只支持移动用户）

参与方式：

编写短信"DB（空格）问题内容"，移动用户发送至629903

注意：空格必须要有

资费：0.2元/条（不包含电信所收发送短信费用）

开通时间：2005年5月9日

启事

《大众软件》的通信地址变更为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层

2005年07期本栏目中的《大众软件精华本游戏加油站》的邮购咨询电话应为010－67129211，特此声明。

(上接96页)

既然是面对大众的杂志，实用性当然第一。万元以下笔记本电脑横向评测，WinXP界面大变身，转接线与扩展卡应用，都做到了通俗易懂，简明扼要。果然大众的眼光雪亮，一下子就发现了这几篇极具价值的文章。

记录中国游戏业10年的我们，当然不会忘记制作每年一度的电脑游戏产业报告，也不会忽视互联网成瘾人群以及网络游戏中的种种文化现象。读者对这一组文章的认同，也是对于我们记录和研究中国游戏工作的认同。游戏分级制度方面，我们自2001年推出后，每年都根据游戏业的具体发展对其进行修正。2005年，我们更将网络游戏也纳入到这一分级制度中去，为涉世不深的青少年挑选游戏提供一个指导。

杂志的作用是筛选海量的信息，去伪存真，将有价值的内容深入展示给读者看。如果你还继续购买我们的杂志，那么，就请参与到我们的评刊中来。告诉我们，哪一篇文章，哪一个栏目，是你需要和喜欢的，以便我们及时调整内容，制作出更好的杂志。你也可以告诉我们你想了解的内容，只要是和电脑有关系……

06期论坛发言精选：

你对《仙剑奇侠传》电视剧怎么看？

林晓： 真是一石激起千层浪，一部武侠电视剧让人牵肠挂肚。只因为它沾了“仙剑奇侠传”几个字，一切便不同寻常。看看网友与信友们怎么说，这也许不会影响到你对电视剧或者游戏的喜爱，但对未来将游戏改编成电视剧会起到有益的作用。

黑龙江 谢琨

在网吧中本来打算玩网游，可是网管放起了仙剑TV的主题曲。玩家们纷纷谈起仙剑来，于是放下了手中的游戏，分成两拨人：一拨看仙剑TV，另一拨下载仙剑游戏。不知不觉间，我们就进行了一次仙剑主题派对。这种体验是多么幸福啊！

河北 辰子之谨

看仙剑TV的时候，一直断断续续地哭，后来忍不住放声大哭……

网友 angel

单看仙剑电视剧，还是很有看头，写得很感人，但是宣扬的主题不好。

辽宁 荣景松

电视剧《仙剑奇侠传》中4个主要演员凭着和游戏人物类似的形象与气质起到了“救场”的作用，这一点至关重要，否则仙剧将全面失败。仙剧将游戏中某些符号化的人物变得具体、生动。遗憾的是武戏逊于情戏，削弱了仙剧的欣赏性；音乐风格现代有余，古典不足。

网友 yuxuan-2005

《仙剑奇侠传》的成就太高了，所以仙剑迷对仙剑剧的期盼自然也就很高；或者是心中存在着那份感动，不愿再出现任何的变动。所以排斥仙剑剧也是可以理解的。

河南 孤独剑

仙剧又给了我当初玩游戏时的感动，这就是我爱它的理由。

来自仙剑Fans群（10276591）

那些骂仙剑TV的人啊，把它当成一部电视剧来看吧。摆脱仙剑游戏对自己感情的束缚，我相信你能看到另一幅与仙剑一样体现出人间真情的画面。

湖北 程琳

电视剧不是游戏，不能用游戏的眼光去评判。客观地说，仙剑TV还是不错的。

江苏 马政远

做人要厚道。仙剑剧毫无疑问是大陆近几年拍得最好的古装片之一。

网友 冯天

小时候每天省下一顿饭，用这为数不多的饭钱来完成我的仙剑之旅。TV版仙剑虽说剧情上和游戏有出入，但大体方向还是对的；虽说它不能算是经典或是精品，但凄美的剧情却实实在在、真真切切地感动了我……

网友 傻Bob

大约4年前我在报纸上看到仙剑要拍电视剧，主演张卫健、何镁钿……最终，我花了160块大洋圆了4年的梦。电视剧总的来说没有让我失望。我最满意的是其人物的选配，与4位原著中的主角都十分形象，不管是造型还是性格方面都恰到好处。尤其是胡歌，我觉得他简直和我心中的李逍遥一个模样。后来知道他已玩了10年仙剑。再有就是电视剧把原来游戏中的故事和仙剑世界完整化、合理化、详细化了，这才是改编的意义所在。在游戏中没有或未展开的故事，在电视剧中都浓墨重彩地描绘了一番。

网友 waiter

作为一部电视剧，它也许很不错。但是，作为《仙剑奇侠传》，它远远不够或者说是偏离。《仙剑奇侠传》是什么？是逍遥和灵儿的故事，是逍遥和月如的故事；我们爱的，我们要的，是他们的故事；而不是酒剑仙，剑圣与青儿、圣姑间的荒唐故事；不是姜明和女苑如何得道升天的故事，不是刘阿七舍生取义的故事，不是阿奴和唐十四双宿双飞的故事，不是拜月探询人间是否有真爱的故事。支线故事的存在，应该是为李、赵、林3人感情发展这条主线服务，这在游戏中表现得很明显。还有剧中许多地方，许多语言都透露着现代的世俗信息。比如什么“泡妞”“分手”“失恋”，这些只在偶像剧里的常用语被搬到仙剑中滥用，这是极为失败的。

网友 houyidong

一份刻骨铭心的爱情，一款让所有玩家都足以感动、足以全身心投入的经典游戏，竟然被改编成了闹剧。现在玩家把新上市的游戏称为“毁机不倦”，那我也想对电视剧的编剧们说一句：你们真的是“毁情不倦”啊！

河北 郭建哲

如果满分给100分，仙剑剧我只给60分。内容编得离谱，看到18～21集的时候我竟有种想把赵灵儿杀了的冲动。

湖北 彭璐

如果唐人公司把仙剑TV中与仙剑游戏少得几乎没有的相同处改改，比如把“李逍遥”改成“李麻子”，把“拜月教主”改成“迷日教主”等等，唐人就不用付给大宇昂贵的版权费了！

甘肃 刘毓涵

仙剑TV有的内容改得也太离谱了吧？幸好结局没改，否则真不知道编剧怎么向仙剑迷们交待。

江西 樊帆

对仙剑TV的炒作让我悲哀，我感到心中的经典被玷污了……

玩"幽灵在线"游戏，赢得惊喜大奖！

游戏说明：

幽灵在线游戏是大众软件和腾讯公司联合推出的一款语音在线场景互动游戏。您可以在紧张刺激的灵界奇幻场景中漫游，可能遭到厉鬼们的袭击，可能在暗室中发现惊人的秘密，也可能在危机时刻转危为安，征服恶魔！在游戏中您将重现"生化危机"中的惊心动魄，体会到另类的刺激享受。

在进行完每次灵界历险后，系统会根据您的表现来测算出您的前世今生，而后上天更会赐予您一件传说中的圣王装备，增强您的实力，使您在下次的灵界历险中更加顺畅。一旦您集齐其中的若干件不同圣王装备，将可兑换到价值不同的超值大奖，还等什么呢？

宝物介绍：

传说中千年之前圣王在圣战中不知所踪，他身上的十件装备也散落在灵界的各个角落，等待着探险者们的寻觅。每件装备都充满了神力，给人以圣洁的祝福，如果集齐了全套装备，更能成为传说中的勇者，迎接圣王的回归。传说中的圣王装备分别是：

头盔	凌虚冠
护臂	麒麟臂
护手	神力护手
护腿	威灵护腿
战靴	火凤靴

铠甲	天皇铠
武器	昊天剑
盾牌	神龙盾
戒指	寒月指环
挂饰	北斗挂日

中奖规则：

1、集齐6件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠）的玩家将获得三等奖，价值100元左右的数码产品；
2、集齐8件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠、昊天剑、神龙盾）的玩家将获得二等奖，奖品为精美电子表、时尚手机、数码录音笔、高级数码相机、彩色数码打印机等；
3、集齐全部10件圣王装备（凌虚冠、麒麟臂、神力护手、威灵护腿、火凤靴、天皇铠、昊天剑、神龙盾、寒月指环、北斗挂日链）的玩家将获得一等奖，奖品为笔记本电脑一台；
4、用户每兑换一次奖品，所得的全部圣王装备将消失；
5、大众软件将主动联系获得奖品的玩家，并发放到玩家手中；
6、获得一、二等奖的用户领取奖品时需要提供当月拨打移动业务的缴费清单；
7、奖品规格以实际发放为准，页面图片仅供参考；
8、本游戏的中奖规则最终解释权归大众软件杂志社和腾讯科技（深圳）有限公司所有。

参与方法：

玩家用手机随时拨打号码12590881618进行幽灵在线游戏。本号码资费为闲时每分钟收取基本通话费0.15元，忙时每分钟收取基本通话费0.30元（忙时为每日8点－22点，闲时为每日23点－9点），信息费每分钟1元。

客服电话：0755-83765566

一等奖实例

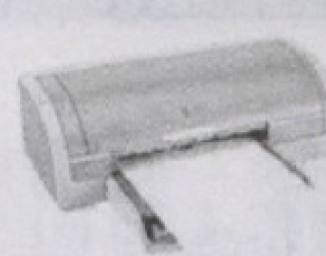


奖品包括但不仅限于以上产品

二等奖实例



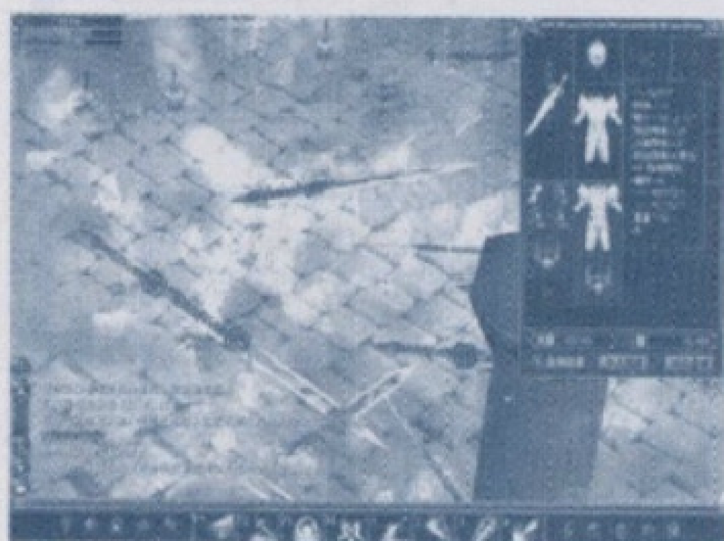




1.精美电子表 2.时尚手机 3.数码录音笔 4.高级数码相机 5.彩色数码打印机

傳說Online 勇士指南

2005年,《传说OL》进入内测期,一直关注幸运地这个游戏的笔者拿到内测号,因此有义务传递这个游戏更多的信息,和同样对关注《传说OL》的玩家们分享。



笔者选择的职业是勇士,出生地为雪岭村,这同时也是道人的出生地。只有猎手出生在出云村,有意思的是勇士和道人都是男性角色,而猎手是唯一的女性角色。出生后的勇士身无分文,身上只有一些新人装备。此时可以有两个选择:一是就此出门打门口的低级怪物,二是做新人任务。

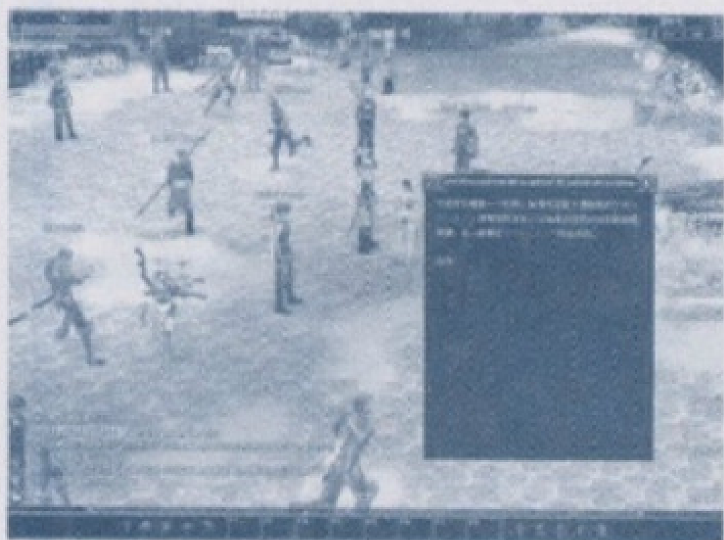
新人任务简略说明如下:

1.找到雪岭村妇张氏(465,397),给皮货店老板(481,418)带话,完成后可得100元;

2.任务1完成后再找到杂货店老板,再去找采药人张三(445,327);

3.找到张三后,到出云村杂货店老板传口信;

4.4级后找到张氏带5份蚕丝给她,奖励1000元,蚕丝物品只在雪蜘蛛身上掉落;



5.再到出云村找到杂货店老板带10瓶蜘蛛毒,奖励+1攻击速度、+10致命的斩马刀一把和木令牌一个,村外的毒蜘蛛身上可以得到蜘蛛毒液;

6.找到出云村古奇(84,63)出示木令牌,可得到雪岭村学者王珂子(73,279)需要帮助的任务;

7.找到王珂子,得到碎片任务,完成后在出云村的玉如处领取奖励,从武器、防具、技能书、金钱中选择一种(笔者选择了金钱,奖励了2100元),同时完成此任务可以得到任务积分10分;



8.找到古奇,用掉5分积分,得到雪岭村商队头领需要帮助的任务;



9.找到商队头领(442,391),干掉8只血木松怪即可,血木松怪在雪岭村的上方就有;

10.回到出云村找到玉如领取奖励(笔者依然选择了金钱,得到了2320元);

以后的任务都需要令牌或是积分才能换得,所以若是在游戏中打到令牌的话千万不要卖掉,要知道从它身上得到的任务奖励价值远远大于卖商店的价值。

当勇士达到6级后,就可以穿戴全套革护甲了,由于游戏中勇士分为刀和剑两种。所以在武器上也分为这两种,总体上来说,同等攻击力下,鞘刀类的等级要求比刀、剑类的要求要高。在《传说OL》中,每种职业还有流派之分,勇士分为刀术和剑术两种,同时一个角色只能入一种流派。换言之,若是学习了刀术则不能再学习剑术,反之亦然,这样的设定也使同一种职业的角色(刀勇、剑勇)也有了区别。游戏中技能的学习不仅需要技能书籍还需要在“导师”处进行学习,学习时需要等级和书籍。初级导师在雪岭村,中级和高级导师在走马寨。在杂货店可以买到勇士的基本战法、中级战法以及反刃和鬼噬。

游戏中若做了任务,完成后有15级左右了,此时的玩家也可以有多种选择:一是选择从出云村到达恐怖莽林,在那里可以攻击猪妖和犬妖,这两种怪物都是主动攻击型;二是通过雪岭村到达风嚎之原,在那有松怪、银狼和夸父一族。攻击夸父一族时要小心,因为他有“打晕”,而晕了之后角色就只有挨打的份了,同时若是打到了“令牌”道具还可以继续到出云存的古奇那里继续接任务。

目前《传说OL》正处于内测期,预计在5月公测,届时会有更多的系统开放出来(炼化系统、帮会系统等等),等待是漫长的也是欣喜的,我们期待《传说OL》越做越好。

广　告　索　引

倚天Ⅱ 活动连连看 惊喜在倚天





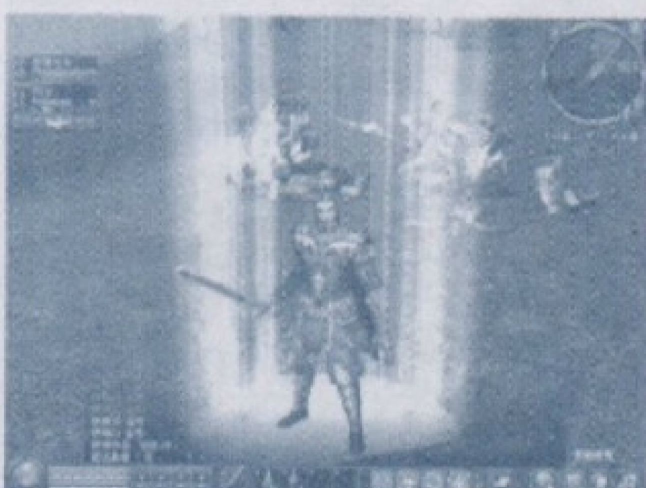
动感网游《倚天Ⅱ》经过连番内测、公测，以其优秀的品质、良好的客户服务，深受广大玩家的好评，并且迎来了第一个春天，正式进入轨道。为了回馈长久以来支持《倚天Ⅱ》的玩家们，运营公司中广网始终坚持以玩家为本，吸纳广大玩家的建议，积极与韩国开发商协商合作，再三降低游戏配置要求、完善人性化PK规则，同时在2月23日全面推出“一骑当千”、“宝石镶嵌”、“点卡寄售”以及“帮会战胜负”等超眩活动。为热爱《倚天Ⅱ》的网迷们带来了一个非比寻常的游戏世界，逐步将《倚天Ⅱ》打造成一款最动感、最人性化的绿色舞台。

“一骑当千”—— 万人之上、一马当先

骑马是《倚天Ⅱ》里最IN的运动，当你在游戏中手拿宝剑、利刺，飞身上马的时候，就足以领略到单骑走天下的英雄豪气。勇士们需通过层层考验，闯关成功，才能获得一匹“梦想之驹”。而此驹可通过在指定的地点升级而变成真正的“千里马”。如果任务失败，玩家们也会受到相应的惩罚。2月23日，《倚天Ⅱ》一骑当千版本将让所有热爱战斗、奋勇向前的冒险者们踏上一条驰骋千里、叱咤风云的不归路！而极品的汗血宝马将以它们优良的属性来捍卫所有《倚天Ⅱ》英雄们的每一步征途！

“宝石镶嵌”—— 宝石恒久远、一颗永流传

宝石象征着贵族、象征着神秘、象征着星愿，也象征着传说。现在，《倚天Ⅱ》帮你实现愿望，宝石不再是梦或难以得到的物品。一颗颗璀璨的宝石尽在眼中，绚丽夺目的宝甲配上晶莹剔透的宝石，铁血干将的宝刀选中靓丽耀眼的宝石，你将会成为《倚天2》当下纵横江湖的风云人物。2月23日，你将获得意想不到的意外收获，不再拥有全篇一律的装备和武器，不一样的你、不一样的我，DIY乐趣尽在《倚天Ⅱ》宝石镶嵌系统。



“点卡寄售”—— 安全交易、绿色服务

当今网络游戏骗子横行，如何保护好自己的网上虚拟财产？玩家们可谓煞费苦心，日夜思考着同一个问题。当你还在烦恼、还在困扰的时候，《倚天Ⅱ》的玩家早已轻松的交易成功，享受着“天下无贼”的乐趣。虚拟点卡寄售系统以其优秀的安全性捍卫着玩家们的财产。你不必再小心翼翼地购买，也不必再担心交易中会上当受骗，无论是“先钱后卡”，还是“先卡后钱”，都已成为过时的网络语言。轻松的在网上购得，便可以在游戏中转售给其他玩家。



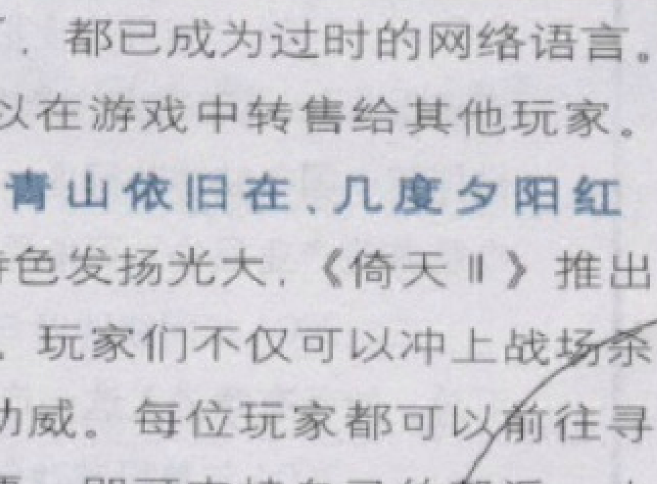


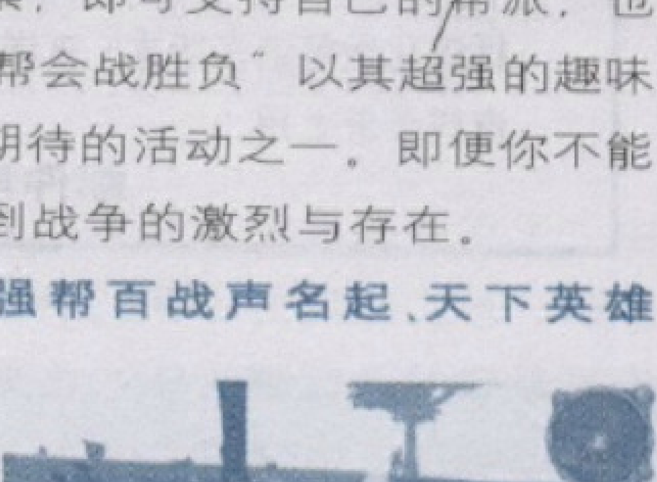
“帮会战胜负”—— 青山依旧在、几度夕阳红

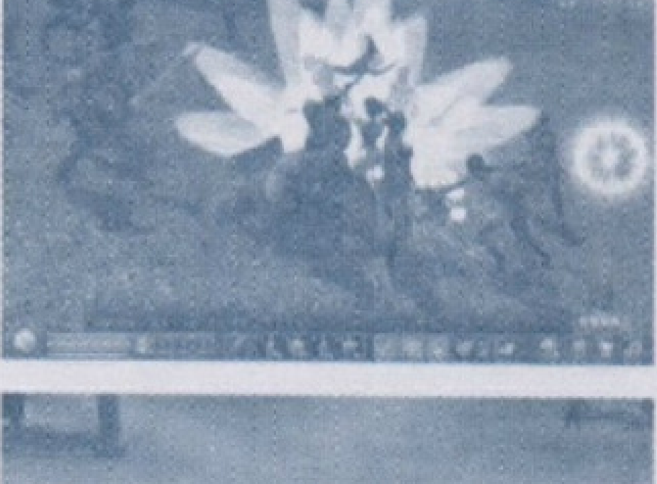
为了将“帮派”这一特色发扬光大，《倚天Ⅱ》推出了“帮会战胜负门票系统”。玩家们不仅可以冲上战场杀敌，亦可以留在台下呐喊助威。每位玩家都可以前往寻找“胜负尊者”来购买门票，即可支持自己的帮派，也可获得相应的下注资金。“帮会战胜负”以其超强的趣味性和神奇的刺激感成为最期待的活动之一。即便你不能战斗沙场，同样能够体会到战争的激烈与存在。

“决战光明顶”—— 强帮百战声名起、天下英雄谁登峰

“决战光明顶”大型活动于3月开始报名，4月隆重开赛。各个服务器国家之内的十六进八淘汰赛，一直发展到各个服务器三国最强帮三进一循环赛，此后，“决战光明顶”将于活动服务器展开跨服帮会战，每一组服务器的第一帮会，首先展开大区热战，大区内最终获胜的帮会将赢取全服的双倍经验奖励！每组大区选拔出的强帮，将最终代表大区展开循环战，最终获胜的帮会将成为全国第一强帮，赢得全区各组服务器的双倍经验奖励！











活动连连看，惊喜在倚天。用事实说话，网游第一的骑乘系统，酣畅淋漓的动感战斗，惊心动魄的帮派战争，耀世无双的极品打造，随心所欲的技能修炼……动感网游《倚天Ⅱ》——满足你虚拟世界梦想的一切！

文化·多元《丝路传说》落户中国



由韩国 JoyMax 研发制作的 MMORPG《丝路传说》，目前已经有国内运营商北京世模科技正式代理运营，并已开始进行封闭测试。《丝路传说》进入中国市场的时间，适逢诸多大型力作先后落户中国、开始测试的一个风起云涌的阶段。这款作品凭借着哪些与众不同之处，意欲与一些重量级作品分一杯羹呢？

与中国玩家已经非常熟悉的量产型韩产网游相比，《丝路传说》有两个最大的特色和闪光点：文化底蕴和内容的多元化。这也是开发商在制作这款产品时的出发点。首先，《丝路传说》是建立在盛唐时期的丝绸之路背景上的，这条曾经辉煌一时的文化商业古道，在这款游戏中得到了重生。玩家在体验这款游戏时，能够在每个细节、每个角落感受到浓浓的文化气息。而将现实中的丝路风貌完美再现的诸多游戏场景——如秦始皇陵、嘉峪关城楼、敦煌莫高窟等，更能让玩家深深投入到游戏氛围中去。而以商人、盗贼和镖师这条相互依存、相互克制的职业链条为主线的开放式职业系统，也将丝绸之路的“商道”这一概念体现得淋漓尽致。



此外，游戏的另一个重要特点就是内容的丰富和多元化。古丝绸之路横跨古代中国、西域和欧洲，因此建立在丝绸之路背景上的《丝路传说》也包含着大唐、波斯和罗马三个板块的内容。这三部分内容既是互通的，又有所区别。玩家在游戏中，能够实际体验到大唐角色使用的气功、波斯角色的召唤术和罗马角色的剑与魔法带来的不同战斗乐趣。可以说，《丝绸传说》作为一款网游，蕴含了三个游戏规模的内容。

《丝路传说》官方网站 www.srocn.com 已经开通，有兴趣的玩家可以前往一探究竟。

今天你百度了没有？

作者:小叶子

今天你听歌了吗？相信大家都喜欢听 MP3 吧？今天我要给大家介绍一款非常不错的工具。

先来说说它的一些基本特点，它可以在你浩如烟瀚的硬盘里轻松地找到你想要的MP3 歌曲，当然找一些文章和图片也是不在话下。更主要的是它不仅仅可以借助歌名、人名来搜索，还可以根据哪怕一句歌词就搞定，小叶子觉得就像是模糊搜索一样，非常简单实用。好了，不卖关子了，这个工具就是百度的硬盘搜索。

你首先登录http://disk.baidu.com去下载一个百度硬盘搜索，安装非常简单，一路“下一步”就可以搞定，大家也都是电脑高手了，就不要小叶子罗嗦了。安装完成之后，接下来的时间是先让百度硬盘搜索索引你的硬盘，为了能够让它索引得快一些，暂时不要动电脑，很快它就可以把你的硬盘索引完。

索引完了，点出百度硬盘搜索的界面，和百度的网络搜索界面是一样的，很有亲切感啊，毕竟大家都知道百度一下是非常时髦的事情了。先搜一首歌试试，输入“庞龙”，点击硬盘搜索，两只蝴蝶跃然而出，非常快捷。不错吧？你是不是觉得这没什么，别着急，还有精彩的。你输入“你慢慢飞”，你看你搜到了什么？当然，前提是你的硬盘上要有歌词，否则巧妇也难为无米之炊啊。当然，你也可以输入歌名查找，只要你记得什么，就输入什么，怎么方便怎么来吧。

到底自己的硬盘里有多少首歌曲，你是不是也不太清楚？如今有了百度的硬盘搜索，一切都尽在掌握。只要索引建立了你就可以很轻松地查看到。右击任务栏上的图标，在弹出的菜单中选择“状态”命令，在打开的网页中即可查看百度硬盘搜索的状态，我们能很清楚地看到建立索引的时间以及相关类型文件的数量。

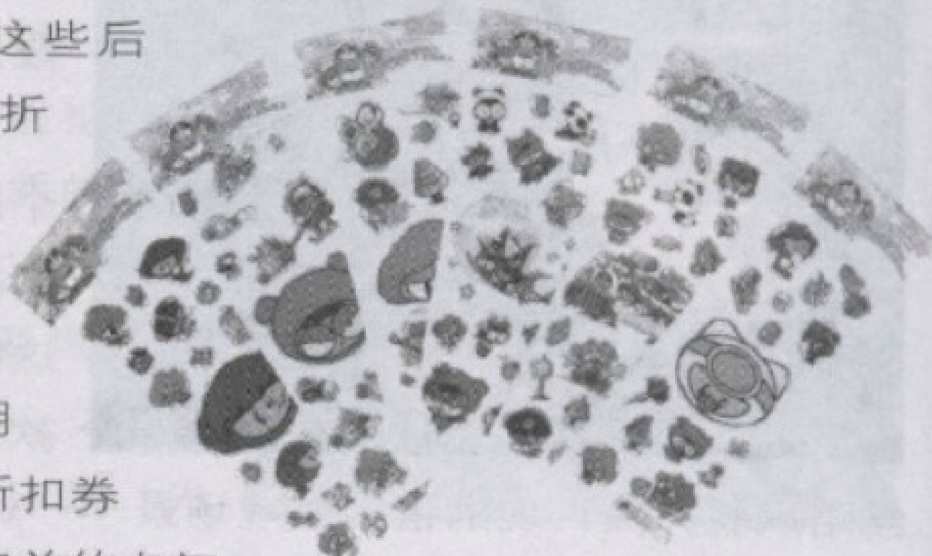
当然，如此强大、快速的搜索工具，你一定会害怕别人利用它到自己的电脑中查找重要的资料吧，因为借助百度硬盘搜索，对方只需极短的时间就可以找出它们的藏身之地了。如果不小心把自己的聊天记录让谁搜索到了，岂不是大煞风景啊！不过，你也不用着急，百度是不会让它轻易地为旁人所偷窥的。右击任务栏上的图标，在弹出的菜单中选择“使用密码”菜单中的“创建”命令，在打开的窗口中你只需按照要求输入访问的口令和密码提示，并单击“创建密码”按钮即可成功将“百度硬盘搜索”加锁保护。

百度现在还开通了读者信箱，可以发送邮件到dzrj@baidu.com，咨询更多的使用信息。

盛大网络，推出有史以来最震惊的贵宾计划

—— 卡门计划

作为国内领先的网络互动娱乐企业，上海盛大网络发展有限公司继过去多次成功的重量级市场活动以后，再次对国内网上支付市场施出大招。盛大网络在全国范围内，通过自身强大的游戏和网络资源，各地办事机构，联合了国内知名的B2B网站、B2C网站、网络娱乐门户网站、平面媒体、快速消费品等众多异业合作伙伴，斥资千万，推出了包括游戏内超级装备、现金抵用券、折扣券等各种奖励在内的名为“卡门计划”的针对网上银行卡支付用户的贵宾计划。





在活动过程中，盛大为每个触及到本次活动宣传渠道的用户发放一张9折折扣券，凡是使用折扣券号的用户登录盛大网络的游戏充值站点 pay.shanda.com.cn，进行一次游戏充值即可以获得9折的价格优惠，同时在充值结束以后就可能获得一张20元的抵用券，而更让广大游戏用户倍感兴奋的是，盛大网络为了这次活动，从游戏中拿出了众多超级装备，其中有些装备是网络游戏用户梦寐以求的顶级装备，如，热血传奇的开天、传奇世界的屠龙、冒险岛的死灵等，有些装备甚至还是目前游戏里尚未面市的新装备；而且为了让用户有更多机会获取这些后续奖励，一张折扣券还可以在活动期间多次使用。各位读者可以使用本版图案上的折扣券参加本次规模空前的卡门计划。



更为人性化的是，考虑到很多用户没有使用过银行卡进行网上支付，盛大网络还对自己的充值站点 pay.shanda.com.cn 进行了改版，使之更加人性化和快捷方便。同时，盛大网络与国内大银行协作，通过生动的动画演示教您如何开通银行卡的网上支付功能。



网上支付在国外发达国家已经成为大众所接受的快捷支付方式，国内虽然目前还没有普及，但必然是一个将被越来越多的网络用户接受的未来趋势。盛大网络正是希望能针对自己数以亿计的网络用户，加上合作伙伴的众多网络用户群体，用总量巨大的让利和丰富诱人的游戏道具奖励，来普及推广银行卡的网上支付方式。有意思的是，盛大网络把这次活动的名字取名为“卡门计划”，寓意打开银行卡支付之门，同时希望这次活动像卡门这支著名的古典音乐一样，给用户带来更愉悦的身心体验。



魔兽世界·入境手册

策划 本刊编辑部
执笔 晶合实验室 北四环组

目录

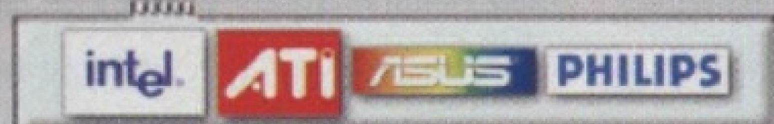
3月21日是个值得纪念的日子，这一天，我来到了魔兽世界。

“一个世界在等待”——并非我们在等待《魔兽世界》，而是《魔兽世界》张开怀抱，在等待我们的到来。当我第一次进入这个恢宏壮丽，无穷无尽的广袤世界，我就知道，注定成为它的俘虏。我无法形容此后不眠不休的两个星期，那一定是我游戏生涯中最美妙的时光。我曾骑着狮鹫穿越洛克莫丹，追逐丹莫罗山脊的狂风；我曾在西部荒野漫步，踏碎草地上倒映的月光；我曾与牛头人战友并肩杀入阿斯特兰纳，美丽的精灵在谈笑间灰飞烟灭；我曾在永远没有阳光的提瑞斯法废墟中潜行，沉醉于吟诵诅咒、散播瘟疫……

在这里，我遇到的是最友善的玩家，他们的无私帮助帮我一次次渡过难关。我真切地感受到，游戏可以改变玩家。《魔兽世界》是玩家的一个梦，也是所有喜欢幻想的人们做过的梦。魔兽的世界无比亲切，游戏中的一切都不可思议，可又会让你觉得如此真实。它完全是一个梦的世界，玩这样的一款游戏，最重要的，是忘记自己玩家的身份，真正来一次冒险，和所有的魔兽玩家做一个保卫艾泽拉斯大陆的梦。下面，年轻人，让我们来梦中相见。



魔兽世界的硬件需求测试



由于网游面向的玩家组成非常复杂，因此大都对图像效果有一定的妥协，并且非常重视硬件优化，力求在配置较低的电脑中达到较流畅的运行效果。但作为暴雪的最新力作，《魔兽世界》构建了相当宏大又很绚丽的3D场景，因此对玩家的电脑还是有一定要求的。对内地玩家而言，硬件的限制更为突出，因此我们在这里专门采用了数套高中低端和发烧级的典型配置对其运行情况进行考察。

1.大众软件游戏测试平台及结果

（全部使用飞利浦107系列和170X5 LCD显示器）

a.**（发烧级平台）**：P4 EE 3.46（1066MHz FSB）、Intel D925XECV2主板、华硕RADEON X850 XT显卡、1GB DDR2内存

在此平台上，魔兽世界的运行帧数长时间保持在100帧（WOW最高限制帧数）@1024×768。最高图像设置和默认图像设置下，同样场景中的帧数基本一致，甚至和1600×1200分辨率下的帧数非常接近。对于RADEON X850 XT来说，最高端处理器仍然是限制其发挥的瓶颈。而此平台的图像也是最为出色的。

推荐设置：全部最高1600×1200（或打开FSAA、AF）

典型场景：城镇：60帧；野外：100帧

b.**（高端平台）**：P4 530（LGA775 3.0GHz）、七彩虹GeForce 6800 GT显卡（PCI-E）、1GB DDR400内存

这一平台本应配置P4 3.4E处理器，但考虑到国内市场的实际情况，这款处理器较为少见，因此采用了P4 530处理器以符合内地高端玩家的实际情况。

《魔兽世界》在这一平台上的运行非常特别，默认设置下无论城镇、野外都达到了相当高的帧数，在提升分辨率后基本可保持相同的运行速度，但提升图像设置后却会使速度大幅下降，使用最高设置时的帧数只有40～50帧。

推荐设置：默认设置（可适当提高）1600×1200（或打开FSAA、AF）

典型场景：城镇：60帧；野外：90帧

c.**（中端平台）**：P4 3.0C、华硕GeForce6600显卡、512MB DDR400内存

这一配置下，以默认设置运行时的帧数在55帧左右，最高设置则仅有35帧，考虑到快速移动场景转换等情况下的帧数下降，我们认为最高设置下的帧数只能满足游戏的最低需求。

推荐设置：默认设置（可适当提高）1024×768

典型场景：城镇：30～35帧；野外：35～50帧

d.**（低端平台）**：P4 2.4C、华硕RADEON 9550显卡、512MB DDR400内存

我们选取的低端平台基本代表着2003年中后期的购机和升级水平，而玩家最关注也最舍得下本钱的显卡则选取了RADEON 9550，是近一年来具有较高性价比和人气的中低端产品。这一平台在使用默认设置时的速度与c平台接近，但提高设置后的速度下降非常明显，最高设置下的帧数仅有25帧左右，移动时更有可能降至10帧以下。

推荐设置：默认设置1024×768

典型场景：城镇：35帧；野外：50帧

2.关于图像设置及优化问题

在我们采用的各款平台中，《魔兽世界》采用了相同的默认设置（当然，实际表现有一定差别，例如发烧级平台的图像在相同设置下的亮度就明显较高），即除了材质细节和远景显示外，其他选项都设置为最低（图默认设置.tga）。

在图像设置中，对游戏效果影响较大的项目为“远景显示”、“环境细节”和“材质细节”。从如下的图中可看到这些选项对景物细节的影响，而其他选项对图像的影响不是很明显。而从几个平台同场景的实际速度来看，近景的复杂度是影响游戏帧数最大的因素，例如兽人所处区域较为荒凉，城镇中也大都是比较粗犷的建筑，因此帧数比森林场景和建筑密集的人类平均高5帧左右。

在快速移动中的帧数下降非常明显，可观察到以最大10帧左右的速度下降，旋转视角和转换场景时的帧数下降要更大一些。相对来讲，战斗和施法时的帧数下降并不很多，在5帧左右，当然这可能与20多级的人物尚未得到足够绚丽大范围的魔法有关。作为一款3D网络游戏，实际运行速度与网络、硬盘的速度也有相当大的关系。我们本次测试中的结果均为关闭垂直刷新同步后得到的平均帧数，玩家在实际游戏过程中最好打开垂直刷新同步以得到较为稳定的游戏画面。



默认设置画面



低设置画面



高设置画面。左下角的草叶（环境细节）、上部的远景（远景显示）以及树叶的质感（材质细节）与低设置画面的区别非常明显

种族



暗夜精灵



暗夜精灵是联盟阵营中的一员，是一个古老、永生且隐蔽的种族，又尖又长的耳朵是他们特有的标志。森林给他们提供了赖以生存的基础，月亮井给予他们无尽的魔法能量。在反抗燃烧军团入侵的战争中，暗夜精灵在大德鲁伊玛尔法里奥·暴风和女祭司泰兰德·私语之风的领导下最终取得了胜利，但也付出了惨重的代价。为此，祭司们不顾大德鲁伊的告诫，在北卡利姆多的迷雾之海上种下一棵名为泰达希尔的特殊巨树以达成种族永生的复兴，暗夜精灵美丽的主城达纳苏斯也在巨树的主干中兴建繁荣起来。然而事与愿违，巨树一步步被黑暗所侵蚀而失去了神圣，它的分枝以及在它之下的生物们出现了不良的变异。祭司们在得知此事后立刻展开调查并研究对策，力图找出事件的根源……

暗夜精灵可选择的职业有战士、猎人、盗贼、牧师和德鲁伊，其中以猎人、盗贼、德鲁伊为多，战士和牧师相对较少。暗夜精灵的原始种族特点有4个："影遁"使暗夜精灵能在阴影中安静地隐藏自己；"迅捷"可在战斗中增加1%的成功闪避率；"精灵之魂"可在死后化成小精灵且移动速度增加50%；"自然抗性"可增加10自然抵抗力。



侏儒



看过《龙枪编年史》的玩家恐怕会对里面的侏儒记忆犹新，似乎这些小个子从来不知道什么是害怕。他们毕生致力于研发新技术和制造复杂的机械设备，这也是造成他们种族无法大量繁衍的原因，因为总是有许多的侏儒死于制造或使用这些高科技产品时的"事故"或他们过度的好奇心上。他们与自己的矮人表亲分享丹莫罗雪山的丰富资源，并为矮人提供精良的武器和蒸汽车辆。在他们的城市诺莫瑞根被敌人攻占之后，勇敢的侏儒与铁炉堡的矮人联合，重新研究更先进的武器装备，誓要夺回他们的城市。

侏儒可选择的职业有战士、法师、盗贼和术士，他们起始的种族特点有4个。"逃脱大师"可使你脱离战斗时被定身的效果，迅速脱逃，这也是侏儒保命的根本技能，需要主动激发。其他3个被动技能是"奥术抗性（奥术抗性+10）"、"宽广思维（智力属性+5%）"、"工程专精（工程学技能+15）"。虽然侏儒可担任战士，但他们瘦小的身体，显然不适合肉盾的角色。对大多数玩家来说，侏儒是个脆弱的种族，选择它你很难在游戏中酣畅淋漓地砍杀，而要使用各种技巧和好的操控让自己存活。侏儒最大的种族优势是身材矮小、形象可爱，这使得他们经常会受到高等级玩家的呵护，在队伍中也总是被大家照顾得最周全的一个。





人类是一个极具韧性的种族，具有顽强的生命力和不屈不挠的战斗精神。他们从第一次兽人战争的兽人野蛮入侵中存活了下来。在第二次兽人战争中，暴风城的军队联合其联盟势力收回了艾泽拉斯大陆上家园的统治权。燃烧军团入侵之后，暴风城已成为人类最后的堡垒。人类坚定信心，联合矮人、侏儒等盟友，发誓为自己的自由和尊严奋战到底。

人类属于联盟一方，可从事的职业有战士、法师、术士、圣骑士、牧师、盗贼6种。

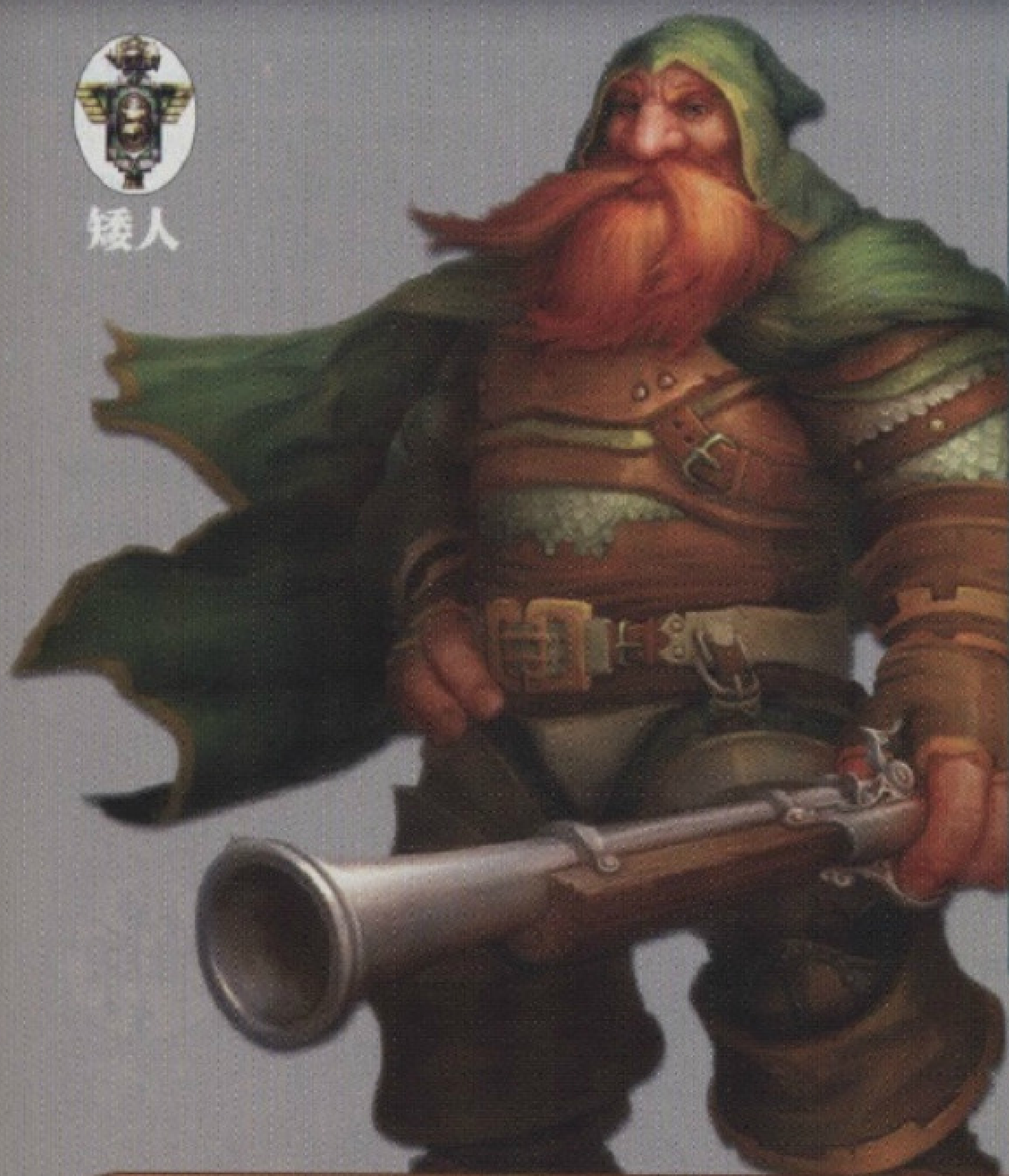
人类特有的种族特性有人类精神（被动种族特长、精神属性+5%）、单手剑专精（被动种族特长，剑和双手剑技能+5）、单手锤专精（被动种族特长，剑和双手锤技能+5）、外交（被动种族特长，声望获得速度提高10%）、感知（提高潜行侦测能力，持续20秒，3分钟冷却时间）。

人类的能力比较均衡，没有太突出的特长，也没有明显的弱点，能很好地胜任可从事的6种职业。另外，选择人类的玩家相对较多，在组队练功等方面比其他种族有一定的优势。



人类


矮人



矮人是艾泽拉斯大陆上一个古老的种族。根据文献记载，矮人是在泰坦创世之初用石头打造出来的种族，矮人们认为，他们生来的使命就是在世界上四处奔波，发掘泰坦留下遗迹。因此矮人向世界各地派遣了大量的勘探者进行探索，他们在世界各地建立了勘探基地，这些基地后来被用作对抗敌人的前哨站和坚固堡垒。矮人是人类忠实的朋友，卡兹莫丹山脉的子孙们和侏儒一起分享着连绵雪山中丰富的资源，他们也在那里练就了坚韧和崇尚战斗的性格。在过去的岁月里，古板的矮人们很少离开他们的主城——铁炉堡，但一旦有战争爆发，他们并不吝啬于表现出保卫亲人和盟友的非凡勇气。

矮人可选的职业有猎人、战士、法师、盗贼和圣骑士5种。他们初始的种族特性有4个，其中有两种是主动激发技能。"石像形态"可使对中毒、疾病和流血效果免疫，护甲值提高5%，持续20秒，缺点是移动速度降低30%。"寻找财宝"的技能则是矮人长期从事勘探活动的朋友，它可在小地图上显示就近宝箱的位置，持续到取消为止，无冷却时间。矮人的被动技能有"枪械专精"（+5）和"冰霜抗性"（+10）。矮人天生神力，以猎人、战士作为职业是个不错的选择。


牛头人



对于看惯了人形角色的玩家来说，选择属于部落阵营的牛头人是一个不错的选择。这些生活在卡利姆多大陆中部开阔草原上的巨大生物，虽然拥有强壮的体魄，但心存仁念，"源于自然，侍奉自然"是他们的信条，这些牛头人以"牧羊犬"的姿态来维护大地上野生动植物和精灵之间的平衡可能让人有些匪夷所思，但实际上，他们的确充当着这样的角色——虽然生性平和，但当战斗的号角吹响，他们就会成为不可替代的勇士。在燃烧军团入侵艾泽拉斯世界时，牛头人们在年长的酋长凯恩·血蹄（Cairne Bloodhoof）的领导下，与兽人结盟奋勇抗敌，成为牢不可分的盟友，这种盟约一直延续至今。现在的牛头人居住在位于卡利姆多中心位置的莫高雷地区，围绕着主城雷霆崖，牛头人聚居在此，当然，他们不会忘记半人马是他们永远的敌人。

牛头人可选择的职业是战士、猎人、萨满祭司和德鲁伊。他们天生带有4种种族特性，包括：战争践踏、自然抗性、耐力以及栽培。"战争践踏"在战斗中被应用的几率最高，运用这项主动激活技能可击晕周围5个敌人。而另外3项被动特性则分别增加10点自然抗性，生命值上限提高5%以及草药学技能增加15点。也许从外形上，赋予敢战决心的玩家会选择战士，天性散淡的玩家会选择猎人，好玩求奇的玩家会选择德鲁伊，而从种族优势上来讲，基本上这个种族选择成为一名萨满祭司是不会错的——要知道，萨满祭司可是一个部落的灵魂和心脏。在组队时，萨满的各种图腾将在给敌人带来伤害的同时，给己方队友增加保护，与敌相遇时，可战可守，是一个综合性人物。而且，从某种程度上说，牛头萨满MM还是十分苗条可爱的^_^。


兽人



兽人属于部落阵营，生存在卡姆利多大陆上。兽人诞生于地狱般的德拉诺世界，他们通过一个叫黑暗之门的次元门来到艾泽拉斯世界，并被迫与人类交战。他们虽然曾创建了一个充满荣耀的萨满教社会，但不幸的是，骄傲的兽人氏族被燃烧军团诱骗而堕落，成了恶魔入侵艾泽拉斯的爪牙。在付出了巨大代价之后，兽人最终击退了主宰他们的恶魔，并获得了自由。在年轻酋长萨尔的领导下，兽人找回了他们的力量和荣耀。兽人拥有4个种族特性：1.血性狂怒，主动技能，激活后力量属性提高25%，每3秒钟损失5%的生命值，持续20秒；2.命令，被动技能，宠物的近战伤害+5%；3.斧系专精，被动技能，斧和双手斧技能+5；4.顽强，被动技能，抵抗眩晕和击倒效果的几率+25%。兽人适合担当的职业是战士、猎人、萨满、盗贼和术士，其种族坐骑为狼。

种族



摆脱了巫妖王的暴君统治之后，这群变节的亡灵设法保留了自己自由的意志，并摧毁一切敢与他们为敌的事物。这群亡灵被称为被遗忘者，他们效忠自己的领袖——女妖王希尔瓦娜斯·风行者。这些黑暗的战士在洛丹伦原来的首都遗迹之下建立了一个秘密的城堡——幽暗城。在这个黑暗笼罩的国度中，塞瓦娜斯的皇家药剂师们正在研制开发新的毁灭性瘟疫——这种瘟疫目标将不仅仅是彻底干掉他们所憎恶的亡灵天灾势力，另外还要消灭所有的人类。为了他们进一步的黑暗目的，被遗忘者和那些简单野蛮的种族结成了联盟，谁也不知道这些死亡信徒的复仇之路究竟会走向何方。

亡灵意志：主动激活。对恐惧、催眠和魅惑效果免疫，也可以在被施加了恐惧和催眠以后使用。持续20秒，3分钟冷却时间。食尸：主动激活。吞食尸体时增加100%的生命恢复。持续20秒，3分钟冷却。只能对半径5码内的人型生物或亡灵的尸体使用。在使用过程中移动、做任何动作或者受到任何伤害都会中断这个效果。水下呼吸：在水下呼吸的时间延长300%。暗影抗性：增加10点对暗影法术的抗性。

丛林巨魔世代居住在南部海域星罗棋布的小岛上，并以他们黑暗神秘的宗教闻名。这些野蛮、迷信的巨魔对其他所有种族都怀有深刻的不信任感和对立情绪，但并非所有丛林巨魔都冥顽不化。他们其中的一支在遇到兽人酋长萨尔之后改变了以前对外界的偏见。这个名叫暗矛的部落自从许多年前被从他们位于荆棘谷的家园中驱逐出来之后一直步履维艰，几乎被那些水栖的鱼人逼到了毁灭的边缘。是萨尔拯救了暗矛部落，为了报答救命之恩，巨魔们立下了永远忠于兽人部落的誓言。在睿智机敏的阴影猎手沃金的带领下，暗矛部落的巨魔们在杜隆塔尔定居了下来，和他们的兽人同盟住在一起。作为部落的一员，巨魔也对强大的牛头人表示忠诚，但他们基本不相信那些被遗忘者，因为他们认为亡灵只会给部落带来不幸和战争。

巨魔可从事战士、法师、牧师等诸多职业，来自野蛮人的强健体魄和神秘宗教的精神修炼使得他们无论从事格斗类还是魔法类的职业都有出色的表现。不过考虑到黑暗宗教的恐怖法力，从事魔法类职业的应该是优先选择。

巨魔特别技能有如下几种，狂暴：只能在生命值低于20%时激活，增加近身攻击，施法速度25%（主动技能）。巨魔再生：生命恢复率+10%，战斗中也能以平时的10%的速度恢复（被动技能）。野兽屠杀：对付野兽时的伤害+5%（被动技能）。投掷武器专精：投掷武器技能+5%（被动技能）



谈谈插件

为了得到更好的灵活性以及扩展性，《魔兽世界》的用户接口采用的是LUA语言与XML结合，它提供了一整套的API以及界面定义方式。暴雪之前在论坛提供了很多接口程序和关于界面操作的函数库，用来给大家制作相应的插件开发。也就是说，插件的应用是被暴雪官方认可的，在游戏的登录页面中甚至有“插件”的开关按键。国外一些爱好者编写的Cosmos插件是最有名的一个，它荣获2004GameSpy最佳游戏工具奖，不过很可惜它还不支持中文。中文插件功能比较全面的有4款，分别是BigFoot、魔兽精灵（WOWshell）、月光宝盒（17cube）和WOWFI。它们中大部分捆绑了数据库系统网站（类似http://www.thottbot.com），可在线进行任务查询，其他功能大同小异。下面以常见的BigFoot插件举例说明。

●额外的动作按钮、方便迅速的装备切换、实时的战斗状态信息显示、额外的快捷栏、屏幕标记。

●物品Buff（有些职业能对自己的武器施放增益魔法，例如萨满有多种武器强化，盗贼可给武器喂毒，而这些增益魔法不能在屏幕上显示出来，这个模块就是将这种效果显示在屏幕上以方便你查看武器上的效果是否消失）、快速拾取、战斗数据统计：

DPS-每秒攻击伤害	CRT-重击命中率
MIS-躲避率	BLK-盾牌格挡率
PRY-武器格挡率	RES-魔法免疫率
DGE-躲避率	XPS-每秒依靠杀害怪物获得的经验值

每种数据都包含绿色和红色两种，绿色代表你对怪物，红色代表怪物对你，因此前者越高越好，后者越低越好）

●显示任务等级、与商人交易时打开所有背包、直接显示队友的Buff、显示现有Buff的效果持续时间等。

圣骑士

圣骑士的职业标志是一把石锤，它看起来远比其他职业的标志更有威慑力，这似乎也暗示着，维护正义的力量其实需要更加冷酷无情。

圣骑士是正义世界的保护者，邪恶力量是他们不共戴天的仇敌。他们不仅仅是骁勇的战士，还能使用光明的力量来治愈伤口，创造护盾，以及摧毁邪恶的生物。

战士往往充当着雇佣兵和赏金猎人的角色。和战士不同，圣骑士是有着光明信仰的，自认为有正义感，乐于助人为乐并从中获取荣誉感和成就感的玩家适于选择这个职业。

在组队战斗中习惯充当攻防俱佳的主力战斗者的玩家，圣骑士也是你们的选择。



通俗而言，圣骑士的法术以增强近战攻击和保护己方队员为主。一个刚出生的1级圣骑士，就拥有圣光术和正义圣印两种初级神圣法术。圣光术可为所有同种族阵营的他人提供治疗。在初期组队时也可起到保护队友的作用。而神圣法术则可在近战攻击中对敌人造成额外的伤害——玩过《魔兽争霸III》的玩家应该对此有深刻印象吧。

作为一个初出茅庐的圣骑士，你可选择两种1级职业，“锻造”和“附魔”是很好的选择。

圣武士在魔兽世界中并不是以无畏勇士的形象出现的。他可在战士无暇分身时阻挡住单个仇恨失去控制的怪物，在队员生命值快速下降时辅助牧师进行治疗，但这些并不是圣武士的主要职责。圣武士是一根活动的图腾柱，同时也是队伍面临危机时的救命稻草。在一切顺利时，你需要给每个队员加上适合他们的各种增益魔法，并根据敌人类型开启适合的光环。而在即将面临团扑时，圣武士要审时度势地决定自己的行动，担当起治疗者或Tank的职责，并用保护祝福、救赎祝福和牺牲祝福减少法师和牧师的仇恨，帮他们分担伤害，在关键时刻更要牺牲自己换取牧师免受敌人追击，为复活留下火种。

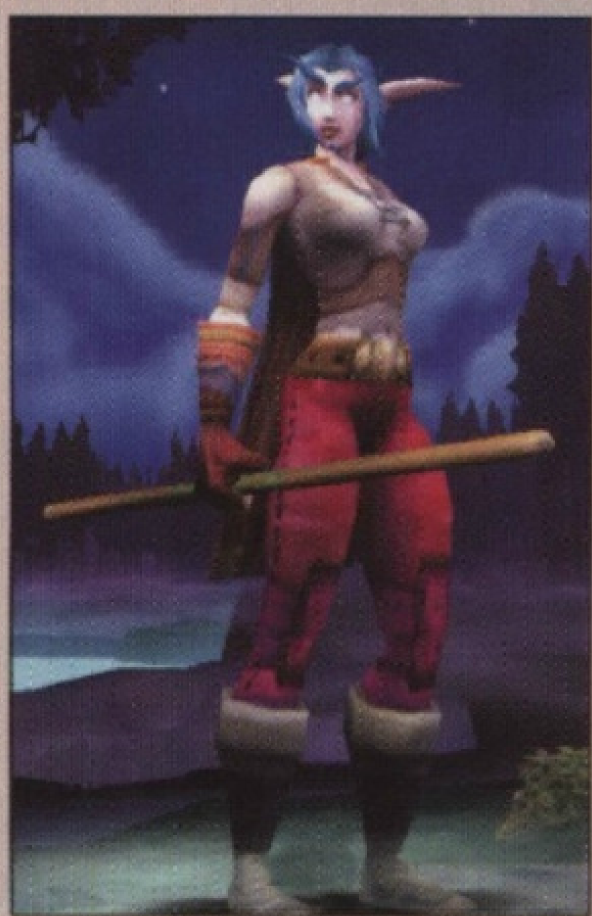
圣武士有3种不同的天赋路线。裁决系圣武士有更强的攻击力和圣武士唯一的范围攻击魔法，更容易吸引仇恨。保护系圣武士可在敌人的攻击下活得更久，并且拥有圣武士PVP中唯一的控制技能。神圣系圣武士则在治疗方面更有优势，并且拥有圣武士梦寐以求的远程引怪手段。

圣骑士职业发展方向可按惩戒系、神圣系和防护系3种方向发展。惩戒系在针对圣骑士这一职业而言，初期应该侧重发展，它可增强诸多额外伤害力乃至增强队友属性的作用。神圣系可在近战中增加对敌人的伤害，而防护系则可使围绕在你身边的队员获得额外的防护。在游戏中经过初期发展后，它们的重要性越来越彰显。而在初期，这二者可作为惩戒系的辅助进行发展。

一直以来只有人类才能成为圣骑士，现在一群勇敢的矮人也加入了白银之手骑士团，投身于神圣的事业。矮人圣骑士天生有寻找财宝、枪械专精和石像形态等种族特长，其他特长，神圣技能都与人类圣骑士相同。

德鲁伊

只有暗夜精灵和牛头人才能选择德鲁伊这个职业。相比较而言，牛头人德鲁伊比暗夜精灵德鲁伊在素质上有更多的优点，而暗夜精灵在形象上比牛头人要漂亮得多。从游戏背景上讲，这两种德鲁伊虽然分属部落和联盟两个敌对阵营，但他们拥有共同的信仰，有共同的德鲁伊圣地——月光湿地，他们之间从本质上讲并不属于敌对关系，因此曾有不少老玩家都信守这样一条准则：至少在德鲁伊的圣地——月光湿地，两族德鲁伊不发生冲突。不过对于即将正式运营的国内版WOW来说，我们无法预测将来的两族德鲁伊们是否会在月光湿地杀得你死我活。



德鲁伊是最亲近自然的职业，他们是世界的守护者，全力维护自然界的平衡，抚平战争的创伤。德鲁伊能穿皮甲，并且他们天生能挥舞法杖（不是魔杖），还会使用匕首、钉头锤和长矛。德鲁伊可提供给玩家多种玩法，首先他是使用武器的施法者，而当他变身后又可成为防高血长的肉搏型战士，或是行动敏捷，会潜行偷袭的盗贼。由于具备治疗能力，德鲁伊也可扮演牧师的角色。

在10级以前由于还不会变身技能，小德鲁伊只能充当一名“武器施法者”，以法术远攻，以武器近战。8级可学的“纠缠根须”是必用技能，可缠住敌人为德鲁依换来提前攻击和施法补血的时间或逃跑的机会。当等级升到10级时就能接到学习变熊的任务，但如果在没有组队的情况下，建议等级升至12级以上时再去完成此任务。变熊后生命值、防御力、攻击力都会有大幅度提升，同时还可使用熊所特有的技能，另外变身还可使德鲁依从陷阱、冰冻、缠绕等状态中解脱出来，并对其他变形魔法免疫。不过变熊后也有弱点，不能施法、不能使

用补血道具是它的致命伤，因此德鲁依在操作上必须掌握好分寸，必要时要及时变回人形施法补血，同时以瞬发的“月火术”给敌人以连续的伤害，用“自然之握”争取将对手缠住一段时间为自己赢得更多的机会，补好血后再变回熊继续攻击。当德鲁依升到16级时就能接到学习变为水生动物的任务，变为水生动物的好处就是在水中不必担心呼吸问题，并且可提高在水中的移动速度。当德鲁依升到20级时，才能接到学习变身为豹形的任务。变身为豹形后德鲁依不会像变熊那样大幅度提升攻防能力，而是在敏捷方面进行了强化，攻击速度、移动速度都会有明显提高，高攻速有利于将法术型对手的施法过程打断，另外豹型还拥有像盗贼那样的潜行能力。



德鲁依从10级起就可由玩家自由增加天赋技能点术了，天赋技能分平衡、野性战斗、恢复3系。平衡系天赋是对德鲁依人形攻击类法术的加强，恢复系天赋是对人形助益类法术的加强，而野性战斗则是对变形状态下战斗技能的加强。玩家可根据自己的喜好选择加点的倾向性，不同的加点方式将决定不同的游戏方式。在从10到20级的初级阶段内共有11个天赋点数，可将5点加给“平衡”中的“自然之握”和“强化自然之握”，因为这是在危急时困住敌人的有效手段之一。将5点加给“恢复”系中的“强化野性印记”以提高防御法术的效果，或者加给“野性战斗”中的“强化挫志咆哮”以降低敌人的攻击力。还剩1点可加到“平衡”中的“延伸自然之触”以增加法术施放距离。而对于20级以后中高级德鲁依的加点，我们所能给出的建议就是：一定要先明确自己的目的和原则，并多与有经验的玩家交流讨论，才能找出最适合自己的加点方式。

术士

术士是痴迷于研究恶魔力量根源的法师，在《魔兽世界》里，术士是最难掌控的职业，也是最需要玩家微操作的职业。在3个穿布甲的职业中，牧师是组队中最受欢迎的职业，在大家的全力保护下生存能力很强。法师有着最高的伤害输出，在前期可一击轰掉同级怪1/3的生命，还有冰甲作为保护，而同是施法者的术士个人战斗力比他要低得多，同时，术士最重要的技能——吸收灵魂，会占用宝贵的背包空间，而他的许多法术，都是辅助性的。如果没有好的操作，你在游戏前期就会举步维艰。



事实上，使用术士的精髓在于术士和宠物的配合。在20级时，你能召唤的宠物有3种：小鬼、虚空行者和媚魔。小鬼的火焰箭有不错的攻击力，组队时，小鬼的血契和火焰盾能提高全队的防御能力。在10级时，你将学会召唤虚空行者。虚空行者是前期最常用的宠物，它的特点是血长、耐打——事实上它唯一的价值也仅限于此。虚空行者的攻击力几乎为零，为了维持敌人对虚空行者的仇恨，使敌人不停攻击虚空行者，术士不能操之过急，除了给敌人施加诅咒外，要控制发射暗影箭的速度。所以，选择虚空行者，最大的弊端就在于Solo的速度太慢，这是勤于升级的玩家最不愿意看到的。在20级时，你将接到术士的职业任务：去卡利姆多大陆的贫瘠之地找一位先知，然后去灰谷森林拿到同心树，交回暴风城。这是20级以前最耗时的任务之一，要跑遍整个地图，由于要进入部落的领地，对于联盟的玩家路途异常凶险。完成这个任务之后，你将学会召唤媚魔——伤害输出最高的宠物。所谓宠死人死，宠在人在，如果你让媚魔轻易死掉，可以说你不是一个合格的术士。所以，当媚魔的血接近枯竭时，你要用高伤害的法术吸引敌人的仇恨，保住媚魔，也就相当于保住了一半的战斗力。

术士要时刻保持身上灵魂碎片的数量，建议不少于10个。你要不停地制造治疗之石和灵魂之石，喜欢Solo的术士要在身上随时使用灵魂之石。当组队作战时，术士要给每一个队友分发治疗之石，并把灵魂之石使用在队伍中的牧师、圣骑士等有复活能力的人身上，只有保住他们，队伍才能被免于全灭。

术士的天赋分为痛苦、恶魔和毁灭，喜欢法师那种高伤害法术的玩家，可选择毁灭系，而恶魔系和痛苦系则更富变化。在20级之前，你能选择的天赋并不多，个人建议将强化腐蚀加满，瞬发的腐蚀术将成为你每场战斗要做的第一件事。另一种不错的选择是，把天赋点数加在强化生命分流和强化生命吸取上，对一个将这两项天赋修满的术士来说，在使用生命吸取时，你能获得消耗魔法值140%左右的生命值，然后使用生命分流也能获得消耗生命值140%左右的魔法值，在宠物的掩护下反复使用，可保证魔法值的充沛。

战士



战士是精于近身作战的职业。战士对于武器使用的精通以及天生的格斗倾向使它适合扮演一般意义上"肉盾"的角色。战士对玩家微操的考验并不像对法师等职业那样严格，但战士是一个比较依靠装备的职业，因为在绝大部分时间内都需要近身面对怪物，因此在游戏早期没有好的护身武器时，战士的战斗是比较艰难的。尤其是看到一个法师往往可一下轰掉怪物一半生命值时，作为一名战士更需要极大的耐心。战士在10级之前单练没有太大困难，但10级之后许多任务需要玩家深入怪物巢穴作战，而战士并没有应对多个怪物的有效技能，因此组队行动也许比单打独斗会更有效率。

战士在10级时可接到一系列的职业任务，在和卡拉诺斯的战士训练师格兰尼斯·快斧谈话后，找到铁炉堡的穆伦·雷矛，完成他的"维吉雷克的头颅"任务，然后在大锻炉旁找到托姆斯·深炉，替他找回铁环营地的暗影矿石就可得到他的奖励——一柄暗影战斧或暗影钉锤，在20级之前它将是战士有力的单手武器。

和其他游戏中的战士有所不同，《魔兽世界》中的战士有许多种不同的选择。首先，战士通过一种特殊的"法力"——怒气来使用他的技能。怒气会在战斗中因为进攻敌人以及被敌人击中而产生。战士在早期拥有"战斗姿态"和"防御姿态"两种作战姿态。进攻姿态是一种攻守平衡的作战姿势，防御姿态则是一种防御性的作战姿势。每种作战姿态下都有分别适合这一姿态的技能可使用。在较为复杂的战斗中（如副本），战士应当根据形势不断切换作战姿势，以便更有效地杀伤敌人。在10级以前，对战士比较有用的技能是"撕裂"和"雷霆一击"。前者可使对敌人造成持续性伤害；后者可对周围敌人造成自然伤害，并暂时降低其攻击速度。到10级时，战士可通过任务学到"嘲讽"技能，它可在防御姿势下嘲讽目标，并吸引其攻击自己，持续6秒。在18级进入副本以后，"嘲讽"和"惩戒痛击"一样，都是战士用来吸引敌人的有效手段。到26级时，战士还可学到嘲讽所有敌人对其进行攻击的"挑战怒吼"。"破甲攻击"也是副本里最常用的技能之一，它能降低怪物的防御，累加5次，并产生巨大的仇恨。

战士的天赋分为武器、狂怒和防护。在20级之前战士的天赋如何分配都不会给将来的发展产生大的影响。但考虑到战士在组队中"肉盾"的角色，在中远期的发展中，把天赋重点加在防护系上是一个值得考虑的选择，加强"挑衅"可增加仇恨，这将影响到玩家在副本里会不会成为怪物们"人见人爱"的角色。

牧师

牧师是治疗、群体控制和仇恨控制方面的大师，同时还能复活死去的玩家。其他职业比如萨满、德鲁伊和圣骑士也可治疗，萨满、圣骑士和术士（通过使用灵魂石）也可复活死者，不过效果则无法同牧师相比。



由于牧师有补血和许多增益魔法，所以在组队时很受欢迎，牧师只能穿布甲，但在队伍里会成为优先保护对象，生存能力并不差。牧师的独自作战能力也不错，暗系牧师在这方面表现得更为突出。

牧师在微操方面的要求也比较高，尤其在组队时，保证所有队友的生命安全当然不是一件简单的事情，在给队友补血的同时，还要注意不能因补血使怪物对你的仇恨度过大，否则怪物会转而攻击你，这样会打乱整个队伍的部署。

牧师的法术有神圣、戒律和暗影魔法3系。神圣系的"次级治疗术"是牧师最早的补血法术，只有3级，效果并不好，一旦学了别的补血法术就可完全放弃这个。"恢复"这个法术可在15秒内以每3秒一次的回复速度对目标进行治疗，因为治疗见效慢，所以仇恨累积程度小，这在组队时尤其好用。而且由于是瞬间释放技能，不会对其他治疗技能造成过多影响，也可用于逃跑时。"治疗术"是牧师最"正统"的补血法术，但级别越高施放时间也越长。"快速治疗"可大幅缩短施放时间，但补血效果大概只有同级的"治疗术"的一半。部分种族的牧师可学会"绝望祷言"，可瞬间补数百点血（有30分钟冷却时间），这个救命的法术也不能不学。此外，辅助法术也很多，就不一一说了。

戒律中最有用的是"真言术：韧"，说白了就是增加生命上限。"真言术：盾"是给队伍内成员加了一个保护盾，可吸收若干伤害，持续30秒，在盾保护的状态中，施法不会因为伤害而增加施法时间，这个法术是瞬

发的，也是牧师救命大法之一。

暗影魔法极其强悍，使牧师变成了一个高杀伤性的职业。“暗言术：痛”可在18秒内造成大量的伤害。即使是不主修暗系魔法的牧师，很多暗系魔法也是必须学的，比如“心灵尖啸”（可将身边的敌人吓跑）和“渐隐术”（渐渐消失，使敌人不攻击你，维持10秒钟，30秒冷却时间），这些对牧师自身的安全作用明显，尤其是“渐隐术”，在组队时可间接起到控制仇恨的作用，绝不能不学。

牧师的天赋也分神圣、戒律和暗影3系，这有很多种排列方法：如果倾向于组队给人补血这样的辅助角色，可主修神圣副修戒律；如果对暗系牧师情有独钟的话，就学暗影天赋，3系兼修则势必要有所放弃。关于天赋的具体选择不是一句两句就说清楚的，大家可到网上查找有关资料。另外，如果发现天赋选错了，可到高级教堂里选择重加天赋，不过这要有不小的花费。

猎人



猎人是追踪、驯服、杀死野外所有类型怪物的天才，也是非法术远程攻击的重火力输出者，猎人可使用弓箭和火枪，对于矮人来说有火枪使用方面的天赋，对于兽人来说有宠物控制方面的天赋，而猎人的宠物是他们唯一值得信赖和依托的伙伴。在PVP中，猎人也是重要的反隐形和追击职业；在组队中，猎人是天生的引怪职业，可使用多种陷阱控制局面。猎人的缺点也很明显，40级之前只能穿皮甲，防御较差；近战能力低下，只有象征性的攻击能力。猎人依次注重的属性是：敏捷（决定远程攻击能力，50%的近战攻击能力）、耐力、智力（决定法力多少）、精神、力量。猎人的天赋首推射击，增加攻击力、重击率、击晕率、射程都是必加的点数。其次，如果注重宠物的能力，就要在野兽控制上投入一些点数，反之若注重近战能力，就要在生存上投入一定点数。

猎人有90%的时间是在宠物陪伴下度过的，宠物可说是猎人重要的伙伴，尤其是在Solo时，宠物的生死直接关系到猎人的存亡，PVP时，宠物也会起到骚扰、打断吟唱的重要作用。如何捕捉、捕捉什么样的宠物是猎人们最关心的问题。

猎人在10级时会接到职业专属任务，完成任务后可习得捕捉宠物这个技能，然后要及时学会喂养、召唤、复活、救治等宠物配套技能，最后就可捕捉自己的宠物了。捕捉宠物时要特别注意，捕捉过程中不可加血、加Buff、被击倒，捕捉对象不能被其他人攻击、施法，否则都会造成捕捉失败，这使得在捕捉精英级或Boss级宠物时变得异常困难，但可利用萨满的补血类图腾或牧师的群体治疗，猎人自己也可放冰冻陷阱以拖延时间。猎人不可能捕捉比自己等级高的宠物。

猎人可抓的宠物大致分为4种：高血量、高攻击、高防御和平均型。高血量的宠物包括熊、猩猩、陆行鸟，高攻击宠物包括蝙蝠、狮/豹/虎、猫头鹰、迅猛龙、蜘蛛、飞蛇，高防御宠物包括螃蟹、鳄鱼、蝎子、乌龟，平均型宠物包括野猪、秃鹫、狗、狼。一般猎人在Solo的情况下适合带高防御的宠物（能顶得住），比如熊；在PVP的情况下适合带高攻击宠物中攻击速度快的（打断吟唱），比如狮/豹/虎。宠物攻击速度一般是2.0，基本可看作是每秒攻击一次，攻击速度最快为1.0，不过这样的宠物只有56级的蜘蛛，所以暂时不用奢求，一般选择一只1.2的狮/豹/虎就可以了。特别注意的是，精英级或Boss级怪物被捕捉以后，其属性参数和成长率与同级别的普通宠物毫无区别，不同点除了外形或名称以外，在追击速度（并非跟随速度）上也不太一样，但除非追求PVP或耍酷，否则意义不大（有资料表明精英级或Boss级宠物与同级普通宠物对战的获胜几率较高，但仅供参考）。

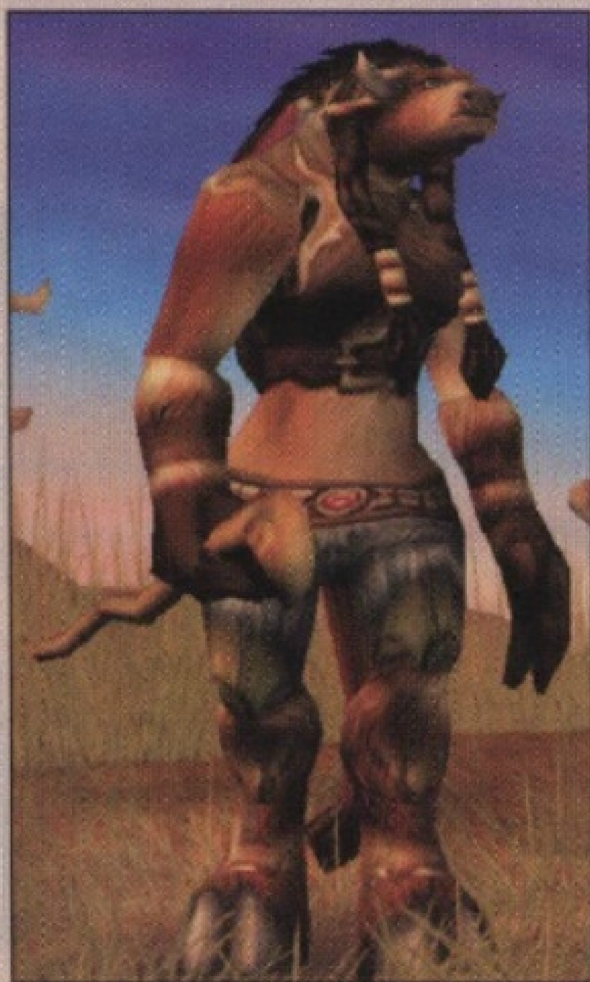
宠物抓过来以后要及时喂食，否则会逃掉，捉来以后看宠物的信息就知道其食物类型了。宠物的食物最好以常见的、NPC可买到的食物为佳，如肉、面包等，吃鱼的宠物若不是参数极佳，一般不要选择，否则你就要为食物来源发愁了。宠物等级提升后，所喂食物的等级也要提升。

宠物可学的技能有4种：嘲讽、畏缩、撕咬、爪击。嘲讽用来吸引仇恨，宠物必学；畏缩降低仇恨度，基本没用途；撕咬和爪击增加攻击力，按宠物攻击方式的不同，可分别学习其中的一种。猎人可通过捕捉宠物学到新的或更高级的宠物技能，再传授给可学习此技能的其他宠物。

萨满祭司

萨满祭司是掌握多种法术和作战方法的综合性职业。他可通过使用图腾和治疗术来进行战斗。萨满祭司有地、火、水以及气4种图腾。每种图腾在同一时间只能施放一个，但4种图腾可以同时施放。玩家需要通过完成任务来得到这些图腾。地图腾是萨满祭司得到的第一个图腾，随着不断升级，达到一定等级后，玩家可通过训练师接到

一些寻找新图腾的任务，从而掌握新的图腾技能。操纵萨满祭司进行游戏的一个重要部分就是学会根据情况使用不同的图腾。一般来说，会在战斗开始前施放一个直接伤害魔法，如闪电剑吸引怪物，然后以法术和图腾技能交替制敌。在战斗中，如何合理地使用各种图腾是值得仔细研究的，尤其是和其他玩家组队的情况下，更需要兼战士、牧师、法师的职责于一体。施放图腾保护队友，防止怪物逃跑，治疗损血队友，给予敌人致命一击，看，其实萨满就是一个小圣骑士嘛。



对于萨满来说，主要依靠3条法术主线来投入战斗，分别是元素战斗、增强和恢复。“元素战斗”是直接通过法术以及一些以伤害为主要目的的图腾给予敌人打击；“增强”则是通过图腾来增加抵抗、提高属性以及格斗的能力；“恢复”则以治疗、解毒、复活等法术为主。

一般来说，在游戏初期，以“闪电箭”吸引远处敌人，然后结合“烈焰震击”对敌人施以火焰伤害，在继续使用“闪电箭”的间隙处，可使用地震术，当对方企图逃跑时可使用“战争践踏”击晕敌人。当然，在这个过程中，你可辅以各种图腾，以达到事半功倍之效。尤其在组队情况下，如使用“石肤图腾”就可使在半径20码范围内的小队成员所受到的物理伤害减少3，并持续45秒；或者使用“石爪图腾”，在施法者身边召唤出一个生命值为65的石爪图腾，可吸引半径8码范围内的所有敌人来攻击它，并持续15秒。使用这样的图腾即可转移敌人视线，趁机跑路，亦可就此给予对方致命一击，加快战斗结束。

萨满的天赋也分为元素、增加和恢复3系，个人建议把天赋点以元素、恢复、增强的次序分配。

盗贼

潜行能力让盗贼可比别的职业更容易到一些危险的地方，拥有强大的开锁能力，疾跑能力让盗贼更容易逃离战斗或者在旅行中更快地到达目的地。由于只能穿布甲或皮甲，因此对抗伤害能力比一些肉搏类职业要弱。



毫无疑问，盗贼是魔兽世界中的优秀的近战伤害输出者。盗贼牺牲了防御力，取而代之的是通过背刺和险恶攻击这两个技能加速的伤害输出（DPS输出）。他们还能在武器上涂毒，更进一步地提高输出伤害的潜力。而盗贼的潜行和闷棍技能在PVE和PVP中是不可或缺的技能。

盗贼的战斗非常依赖“连续技”。适当地点亮5盏连续技能灯后，盗贼可打出一些“终结技”。想要点灯，必须使用诸如背刺或险恶攻击之类的“起手技”。现有的终结技包括肾击（使目标眩晕）、剔骨（极限伤害）、割裂（在一段时间内持续受到伤害）等。当终结技使用后，点亮的灯将全灭，在战斗中更换攻击目标也会导致点亮的灯熄灭。

盗贼另外一种令人印象深刻的攻击方式是在潜行状态下的各种能力。首先，魔兽世界中的盗贼的潜行是建立在由玩家技能所决定的侦测系统之上的。根据盗贼的技能和玩家或怪物的侦测等级，盗贼将可能完全不被发现或在一定距离才被发现。盗贼还能偷取NPC身上的东西，然而，他们这样获得的物品属于偷窃特别定制的独立的物品分配系统。

盗贼的技能主要有以下几种：

暗杀：暗杀系提供了一系列可输出大量伤害的技能。其中的一部分是终结技，能按照拥有的组合技点数增加盗贼对当前目标的攻击力。终结技包括剔骨（造成额外伤害）、大卸八块（加快攻击速度）、破甲（降低目标护甲）、割裂（在一定时间内持续造成伤害），以及肾击（眩晕目标）。暗杀系还包括仅能在潜行状态下使用的技能：绞杀（在一定时间内持续造成伤害）、埋伏（造成额外伤害），以及偷袭（眩晕目标）。

战斗：战斗系提供了盗贼各种各样的战斗技能，其中包括少量的可增长组合技点数以增加终结威力的技能。其中一些组合技能包括险恶攻击（造成额外伤害）、背刺（在目标背后时使用，造成额外伤害）、凿击（造成额外伤害并眩晕目标）、佯攻（减少仇恨）。其他战斗技能还包括闪避（增加回避几率）以及脚踢（打断法术施放）。

防御：防御系给予盗贼一个被动技能——格挡。格挡技能将使盗贼有4.84%的几率格挡敌人的近身攻击。

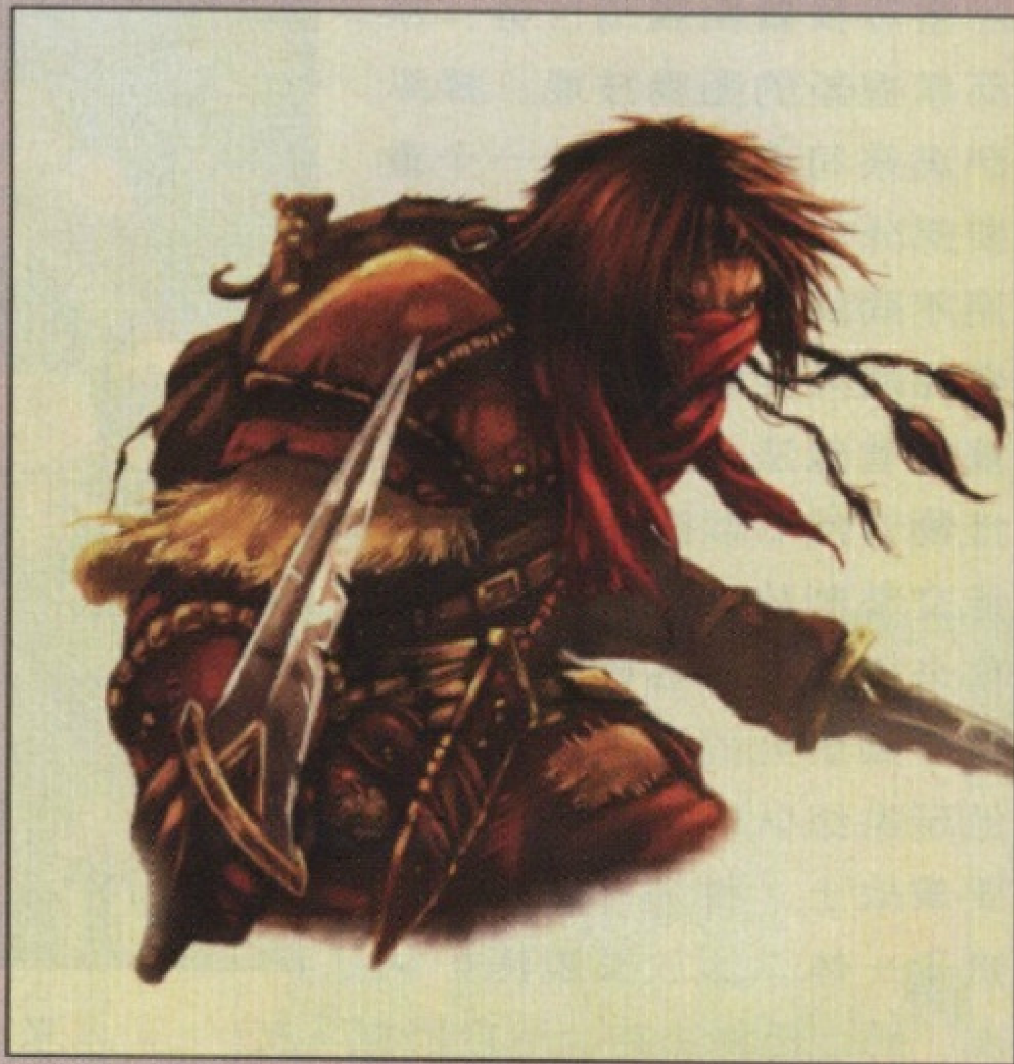
敏锐：敏锐系是一系列欺诈敌人获得优势的技能，其中最主要的就是潜行。潜行使得盗贼能降低移动速度暗中行动而不被发现。一些敏锐系技能只能在潜行状态下使用：偷窃（从目标身上额外获取物

品）以及闷棍（使敌人昏迷一段时间）。敏锐系的其他技能用于防御，例如疾行（短时间内巨幅提升移动速度）、消失（允许盗贼立即进入增强潜行状态）、转移（转移附近目标的注意力10秒）以及致盲（造成目标因混乱而降低移动速度）。

同其他职业相比，盗贼还有其明显的职业特色技能——

开锁：开锁允许盗贼打开上锁的箱子和门。取代用技能点数来学习开锁技能的方式，盗贼16级时，直接付费学习开锁技能。与其他商业技能相同的是，开锁技能有许多不同等级，包括学徒、技师、专家。每个等级都会提升盗贼所能获得的技能点数上限。开锁技能需要使用到盗贼工具。

淬毒：淬毒提供了盗贼给武器涂毒的能力。每次淬过毒的武器击中目标，都有几率造成各种负面效果。从20级开始，淬毒技能允许盗贼消耗采集或购买原料制作出他们自己的毒药。各种不同毒药包括残废毒（降低移动速度）、神经毒（增加施法时间）、急性毒（立即造成伤害）、致命毒（造成一定时间内持续伤害）。



法师

作为一名法师，在进入魔兽世界的初期还是具有不错的竞争表现，即使是独自完成任务，强大的火系和冰系魔法对于低等级的怪物有很大的杀伤力，遇到需要撤退时，在药水和良好操作的帮助下也能大大提高生存几率。但在10级到25级之间时，法师的日子将会有些艰难，如果没有专业技能帮助挣钱，庞杂的魔法和缩水的荷包会使法师处于窘迫的境地。直到30级左右，法师具备了绝对强大的魔法杀伤力，他将毫无疑问地成为团队和公会中的主宰战斗力量，当然，他依旧需要其他职业伙伴的支持。只有最强大的团队，没有最强大的个体，这是魔兽世界的法则。



一般来说，法师所能掌握的魔法技能主要分为火系、冰系、神秘3个类型。火系魔法具有最远的射程、最强的杀伤力，当然也有最大的魔法消耗；冰系魔法的杀伤力虽然不如火系魔法杀伤力大，但附加的冰冻伤害能大大减缓敌人的攻击和移动速度；神秘魔法的主要作用并不在于杀伤敌人，而是提高自己和队友的属性、对敌人进行诅咒，为自己和队友提供支援。对于想成为团队战斗核心的法师来说，强大的火系魔法应该是主要的修炼方向，而修炼冰系魔法则只要造成一定的冰冻效果就可以。至于神秘魔法，虽然看上去不起眼，但却是经常改变探险和战斗历程的决定因素。举个例子来说，当你的同伴被半人马之王击晕，并陷入重围时，远处的你忽然将最凶狠的敌人变成了绵羊，并将剩余的敌人都进行了诅咒，原本准备逃命的战士们立刻变成了无敌的英雄，更不用说在贫瘠之地又饿又渴坐以待毙时，你用法术变出的干粮和饮水，有了他同伴会赞你为大神。所以，尽管战斗型魔法修炼很重要，但千万不要疏忽神秘魔法的学习进步。

除了战斗技能之外，法师还可选择学习两个专业技能和一个辅助技能。出于为自身的防御极其脆弱考虑，采药术和炼金术是不错的专业技能选择，可制造多种药水和宝石，瞬间恢复自身和队友的魔法与生命值。当然剥皮和缝纫也可考虑，不过由于法师的自身只能穿布甲，多数时间只能为队友提供服务。至于采矿和锻造，这是矮人的专长，所以不优先考虑。辅助技能可选择烹饪，制作各种美味的肉排供自己和队友享用。

除了魔法之外，在10级以后，《魔兽世界》中的角色都将获得学习“天赋”的能力。这种能力和人物选择的职业有关，与种族也有关。对于法师来说，主要分成攻击系和辅助系。攻击系就是增加一项攻击魔法，在级别升高之后可用相对很少的魔法消耗发出杀伤力极大的魔法，不过冷却时间也比较长。辅助系则是增强魔法攻击的效果和速度，减少敌人对魔法的免疫可能，避免施法时被敌人打断等。由于天赋需要消耗的点数从10级开始每次升级只能获得一点，也就是说即使人物升到顶级将一个系的“天赋”升到顶级都不够，所以只能根据自己的需要酌情分配。考虑到法师多数时间在团队作战，遭遇直接攻击的机会相对较少，因此推荐选择减少施法间隔，降低敌人抗魔的奥术技能，最大限度地发挥魔法杀伤的威力。

默认键位及操作指南



移动控制

前进：W或↑
后退：S或↓
左转：A或←
右转：D或→
左平移：Q
右平移：E
跳跃：空格或数字键盘0
站立/坐下：X
显示/不显示武器：Z
自动跑：Num Lock或鼠标键4
抬头：Insert
低头：Delete
跑/走切换：数字键盘/

聊天控制

开启聊天输入框：Enter
开启第一个字符是/的聊天输入框：/
聊天页面上翻：Page Up
聊天页面下翻：Page Down
聊天页面翻至底部：Shift+Page Down
回复消息：R
战斗记录页面上翻：Ctrl+Page Up
战斗记录页面下翻：Ctrl+Page Down
战斗记录页面翻至底部：Ctrl+Shift+Page Down
显示战斗记录：Shift+C

动作按钮控制

动作按钮：1～12的技能分别对应大键盘的1～0、-、=，配合Alt键使用可以自身为目标使用
第二动作按钮：对应Ctrl+1～0
特殊动作按钮：对应Ctrl+F1～F10
动作页切换：Shift+1～6为切换到页，Shift+↑或↓为顺次切换（也可用Shift+鼠标滚轮来切换）

目标控制

下一个敌对目标：Tab
上一个敌对目标：Shift+Tab
下一个友军目标：Ctrl+Tab
上一个友军目标：Ctrl+Shift+Tab

选择自己：F1　选择队友1：F2
选择队友2：F3　选择队友3：F4
选择队友4：F5
选择自己的宠物：Shift+F1　选择队友1的宠物：Shift+F2
选择队友2的宠物：Shift+F3　选择队友3的宠物：Shift+F4
选择队友4的宠物：Shift+F5
选择最后一次选中的敌对目标：G
协助目标：F（此键的作用：先选中任意一个目标，然后按F就可切换到他选中的目标。可用来确定友军的攻击对象或是治疗对象，敌军的攻击对象等）
显示周围目标的状态：V（此键的作用：可同时看到周围目标的名字、HP槽和等级，点选目标的HP槽可选中目标，类似于《魔兽争霸III——冰封王座》中按住Alt）
攻击目标：T（此键的作用：肉搏攻击选中的目标，如果此时选中的是友军目标或空目标，那么将自动选中最近的一个可攻击目标并开始攻击）
宠物攻击：Shift+T

界面控制

人物状态界面：C	背包：B或F12	包1：F8
包2：F9	包3：F10	包4：F11
全部背包：Shift+B	法术/技能书：P	天赋页面：N
宠物技能书：Shift+I	宠物页面：Shift+P	声望页面：U
技能页面：K	任务记录：L	世界地图：M
游戏主菜单：Esc	社交页面：O	

鼠标操作

1.左键单击：选中目标、移动道具。
2.右键单击：调查目标（如尸体、箱子、矿藏、花草等。如果调查目标会打开Loot窗口，可按住Shift然后右击来自动取得里面的道具。如果道具拾起绑定将会有提示），与目标NPC交谈，使用道具，装备道具，使用装备的Use能力，右击部分地方可打开菜单（例如自己的头像、目标的头像、队友的头像）。
3.左、右键单击共通功能：使用技能（动作按钮或法术/技能书中），发信号给队友（小地图中）。
4.左键按住然后拖动：旋转视角（不过旋转时角色并不跟着转身，所以当松开鼠标键后会转回原来的视角）。
5.右键按住然后拖动：也是旋转视角（旋转时角色也跟着转身）。
6.左右键同时按住：前进（同W或↑）。
7.右键按住后：左转（A或←）和右转（D或→）会变成左平移和右平移。

右击头像指令

1.组队时右击自己头像，可查看队伍分配方式，退出队伍。如果你是队长还可设置分配方式。
2.如果你是队长，右击队友头像选择将队长权限交给他，还可将其驱逐出队伍。
3.如果选中目标为同阵营玩家，可右击其头像进行一些操作，包括查看他的装备、邀请他加入队伍、申请一次决斗、申请进行交易、跟随他等。
4.右击自己宠物的头像，可解散它（术士或猎人）。

看了前面的种族和职业介绍，相信你已创建了让自己满意的角色。对游戏的界面和键盘操作有了一定的了解后，我们可进入游戏了。

一、关于地图

按M键打开地图，这时你所看到的地图可称为新手地图，8个种族一共有6张这样的新手地图，其中矮人和侏儒出生在同一地图，兽人和巨魔的出生地也是在同一地图上。在本专题下面的篇幅中我们将给出魔兽世界的完整地图，大家可通过它了解一下游戏中各个区域的位置分布、交通路线图等。除此之外，我们还给出了新手地图的详细介绍，标出了这些地图上各个小区域的位置，以及该小区域里人物的名字——包括卖各种货物的商人（蓝色）、与任务相关的NPC（绿色）以及怪物的名字及等级（红色）以备查询。考虑到对新手的实用性等因素，我们没有给出各种族主城的详细地图（主城位置请参看世界地图）。

关于地图还有3处大家必须掌握：1.你没有去过的地点在地图上是无法显示出来的；2.每当你第一次到达一个新地点时会得到一些经验值；3.在任意区域，都可和巡逻的士兵对话，向士兵询问某个人或某个场所的位置，士兵都会回答你并在地图上以红色小旗标出。


任务的颜色代表不同的难度

二、关于任务和交通工具

《魔兽世界》中任务数量繁多，伴随着游戏的始终。不做任务而只顾杀怪练功是不可想象的也是极其愚蠢的，因为任务能提供相当丰厚的经验值，还有很多不错的装备和物品。

任务一般都是从NPC处接到的，当你看到某个NPC头上有黄色的“！”，说明他正好有任务给你做；当你看到这个“！”是白色时，说明你的级别还不足以接这个任务。任务大致分为杀怪任务、收集任务、传递任务、护卫任务等几大类，不同职业还有各自的职业任务。

开始时任务都比较简单，基本上是杀多少怪物或把什么事情向什么人汇报，与任务有关的NPC在右上小地图上有黄点标出，当你接近他们时会发现他们的头上有黄色“？”，如果出现的是白色“？”，说明该任务你还没有完成。后期很多任务变成“递进”式的，要完成一步才能接到下一个任务。由于《魔兽世界》是以任务为主线的游戏，因此初级玩家都要通过完成任务获取物品和经验值，是个不错的升级方式。自己有接到什么任务可按L键查询，每个人同时可接的任务总数不能超过20个，放弃一个任务不会有什么损失，当你接的任务较多时可有选择地放弃，将来方便时可重新接这个任务。

大家应该注意到，任务的名称是用不同颜色显示的，由此可判断任务的大致难度，灰色的最简单，其次是白、绿、黄、橙、红，一般来说橙色任务就很难独自完成了，需要组队前往。还有一种得到任务的方式是通过队友共享，在组队的情况下，你可把你接的任务同队友共享，队友必须符合接这个任务的条件。当然不是所有的任务都能共享的，前面提到的“递进”式任务，如果前一任务没有做，自然不能共享后面的任务。

做任务也好，打怪也好，都难免要跑路，去哪里都跑着去可不是个好主意。游戏中提供多种交通工具，以联盟来说，可骑狮鹫在各地区穿梭，条件是你必须去过你要去的地点并和那里的狮鹫管理员对过话（狮鹫管理员头上有绿色“！”），这就好比现在坐飞机一样，根据距离等因素要收取一定的费用，当然免费的也有，比如暴风城和铁炉堡之间的地铁。


乘坐快捷的“飞机”多数都要花钱买“票”


渡轮定点往返，无需船票

魔兽世界数据库查询引擎 wow.popsoft.com

魔兽世界数据库查询引擎的推出，是为了让玩家更方便快捷地查询游戏中各种任务、物品、怪物、NPC等内容。

查询技巧：以关键字或短语进行模糊查询，即可得到所需答案。

三、关于旅店和NPC

差不多每座城镇都会有旅店，玩家进入旅店会变成充分休息状态（经验值显示条为蓝色），在充分休息状态下杀怪会有200%的经验。玩家和旅店老板对话，选“我要找一个休息的地方”就可把自己定点在某个旅店，这样以后你使用“炉石”就可直接回到这个旅店（炉石有1小时的冷却时间）。旅店门口一般有邮箱，可邮寄物品。

游戏中的NPC很多，大致分为3类：一类是买卖东西的，一类是任务NPC，最后一类是教授技能的NPC。当然这只是个约定俗成的说法，其实这3类NPC没有绝对的界限。除主城外，上面提到的旅馆等处也是NPC的聚居地，大家每到一个新地方，记得和那里的NPC对下话。

四、关于怪物

《魔兽世界》中的怪物分主动怪和非主动怪两种，非主动怪不会主动攻击玩家，主动怪会攻击进入它势力范围内的玩家。非主动怪数量很少，而且大多级别较低。如果你没有攻击某个主动怪的意图，那么最好不要离它太近。

一般情况下你是能看到怪物级别的，而在《魔兽世界》中玩家很难单独

打赢比自己高3级的怪物，所以选什么样的怪做练功对象要仔细斟酌了。任何一个怪物只要你打了它第一下，那么它就"归属"于你，除非你逃跑而怪物放弃追击你，退回原来所在位置并回满血，这期间不论有多少人打了这个怪，杀这个怪的经验值和杀怪所得的战利品都归属于你。



装备与行囊



死亡后回到灵魂治疗师处

五、关于装备和金钱

不用说大家也知道，不同种族不同职业，能使用的装备是不一样的，某件装备你能不能使用只要用鼠标点一下这个装备就知道了，如果出现红字就不能使用（除了装备种类不对外，也可能是级别不够）。

《魔兽世界》中的装备也是有等级之分的，装备的等级可依据颜色来判断，由低到高分别是灰色（低级装备）、白色（标准装备）、绿色（优良装备）、蓝色（高级装备）、紫色（史诗装备）、橙色（传奇装备），一般情况下在20级左右能拥有全套合用的绿色装备也就可以了。

提到装备就不能不说装备绑定，装备一旦装在身上就会被绑定，也就是说不能再交易给别的玩家使用。做任务得到的装备大多也是拾取后就绑定了，如果自己用不了大概只能去卖给NPC，打怪掉的装备一般都会标明"装备后绑定"的字样，如果你不想用这个装备或者想卖或送给别的玩家，一定不要把装备装在自己身上。

大多数装备是有耐久度的，耐久度变成零虽不会消失不见，但起不到装备应有的作用，要记得及时修理。

《魔兽世界》中的金钱有金币、银币、铜币3种，3者之间是百进制，可自动折算不需兑换。

六、关于法术和技能

每个职业都有各自独有的法术和技能，甚至不同种族同一职业可学的法术和技能都不完全相同，关于法术和技能上文已有专门的介绍，这里只强调一点——虽说每个职业的不同取向决定了学习法术和技能时会有所取舍，但高阶技能有着低阶技能不可比拟的优越性，一定不要在学习技能方面吝啬金钱。

七、关于组队

前文说了《魔兽世界》中玩家很难单独打赢比自己高3级的怪物，不过如果组队情形就不一样了，绝大多数情况下组队完成任务和练功都好过自己单干。



团队是胜利的有力保障

组队后有队伍频道，可方便队友之间交流。组队完成任务时有一点要注意，当任务是要求杀某种怪物多少个时，队伍里每杀一只怪物所有人都长杀怪数，但如果是取得某种任务道具时，一般要分别拾取分别计算，有些任务道具需要一段时间才能刷新出来，并不是第一个人拿后就没有了，这个大家要注意。组队时要注意职业的均衡性，这样才能更好地起到互补作用，一般来说战（战士、圣骑士）、牧（牧师）、法（法师、术士……）是一支队伍的骨架。

组队时战利品的分配也是不得不说的问题，队长可决定战利品的发放方式，队员有疑义可提出来。对于不太熟悉的临时组队者来说，"队长分配"和"自由拾取"是不能考虑的，"轮流拾取"某些人也会因为运气差而一无所获，"队伍分配"和"按需分配"是不错的选择。

组队作战时各职业的配合极其重要，我们将以专门的篇幅讲解组队心得。

八、关于求助

在游戏里大家总有需要帮助的时候，这要分以下几种情况来解决。

在游戏中，遇上角色被卡住了等意外情况，可同GM联系，不过在与GM联系之前，先按一下屏幕下边快捷栏中的"？"按钮，说不定你可找到解决问题的办法。在游戏中找不到某个人或某个地点时，可尝试和卫兵交流，这个前文已提到。

如果想向玩家求助，可在对话栏中输入"/1"，这样你所在区域里所有玩家都看得到你所说的话。玩家还有很多辅助技能，比如说采药、炼金、裁缝等，初期比较抢手的6格包NPC要卖5个银币左右，而会裁缝的玩家制作价钱就低很多。

九、关于死亡

打怪难免伤亡，玩家阵亡后没有经验值方面的损失，但装备似乎会加快损坏。玩家阵亡后可"释放灵魂"变成鬼魂，也可等待别的玩家来复活你。

变成鬼魂后会出现在坟场，此时你可向你的尸体跑去，靠近尸体一定范围内就会出现复活的选项，注意观察一下周围是否还有怪物，别刚一复活又被打死。如果不想跑路也可选择同灵魂医者对话，这样可直接复活，不过会有些损失——装备耐久度降低，并且人物要进入一段时间的"虚弱状态"（所有属性参数大幅度下降），等级越高虚弱时间越长，因此最好只在尸体所在地点不好到达等特殊情况下再使用这种方法。

如果你阵亡时周围正好有牧师等职业的玩家，而对方也愿意复活你，那你就不用跑路了，可直接在阵亡地点附近复活。



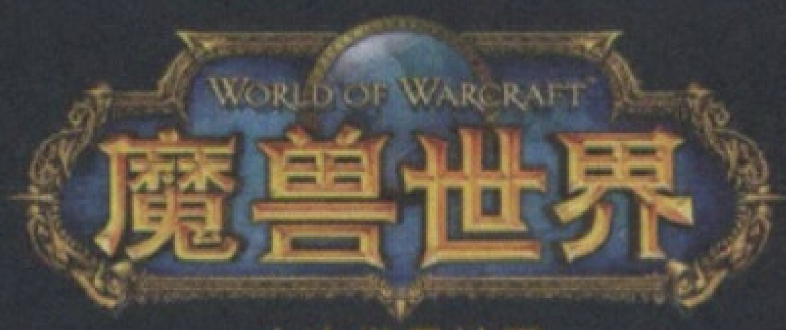
WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
中文世界地图
卡利姆多
泰达希尔
(1-10)
鲁瑟兰村
月光林地
冬泉谷
(55-60)
黑海岸
(10-20)
费伍德森林
(48-55)
海加尔圣山
艾萨拉
(45-55)
灰谷
(18-30)
石爪山脉
(15-27)
杜隆塔尔
(1-10)
贫瘠之地
(10-25)
凄凉之地
(30-40)
莫高雷
(1-10)
尘泥沼泽
(35-45)
菲拉斯
(40-50)
千针石林
安戈洛环形山
(48-55)
塔纳利斯
(40-50)
目的地
东部王国:湿地-米奈希尔港
目的地
东部王国:
提瑞斯法林地—幽暗城
荆棘谷—格罗姆高营地
目的地
东部王国:荆棘谷-藏宝海湾
目的地
东部王国:湿地-米奈希尔港
图例
地名
(适合等级范围)
部落控制区域
联盟控制区域
中立区域
旅行站点
副本地下城
(适合等级范围)

提瑞斯法林地 (1-10)
西瘟疫之地 (51-58)
东瘟疫之地 (53-60)
奥特兰克山脉 (30-40)
银松森林 (10-20)
希尔斯布莱德丘陵 (20-30)
辛特兰 (45-50)
阿拉希高地 (30-40)
湿地 (20-30)
丹莫罗 (1-10)
洛克莫丹 (10-20)
灼热峡谷 (43-50)
荒芜之地 (35-45)
燃烧平原 (50-58)
赤脊山 (15-25)
艾尔文森林 (1-10)
暮色森林 (18-30)
西部荒野 (10-20)
悲伤沼泽 (35-45)
逆风小径
诅咒之地 (45-55)
荆棘谷 (30-45)

图例

地名
(适合等级范围)
部落控制区域
联盟控制区域
中立区域
旅行站点
副本地下城
(适合等级范围)

感谢失落神庙联盟公会会员NingNing为本刊制作本地图



中文世界地图

东部王国

地图



1.北郡修道院
治安官玛克布赖德
莱尼·拜舍尔 战士训练师
萨缪尔修士 圣骑士训练师
凯尔登·布雷门 法师训练师
安妮塔 牧师训练师
杜希拉·拉萨雷 术士训练师
丹恩·温斯洛 恶魔训练师
乔里克·克里丹 盗贼训练师
米丽·奥斯沃斯
伊根·派特斯金纳
帕克斯顿修士、尼尔斯修士

2.北郡山谷
亚努斯·哈默纳克 武器锻造师
德尔莫特·约翰斯 皮甲和布甲商人
高德瑞克·洛斯迦 护甲与盾牌商人
丹尼尔修士 杂货商
玛洛瑞 炼金术士
搏米洛伊 采药师
梅丽萨·斯蒂维尔
法尔坎·伊森斯泰德
幼狼 1，狗头人歹徒 1~2
森林狼 2，狗头人劳工 3

3.北郡农场
迪菲亚暴徒 3~4
加瑞克·帕德福特 5

4.回音山矿洞
狗头人苦力 3~4
狗头人劳工 3~4

5.闪金镇
威廉·匹斯特
托德瑞克 屠夫，托马斯 厨师
法塞塔 牧师训练师
米歇尔·贝利 医师
托尔迪玛·维夫希尔特 法师训练师
科瑞恩·塞尔留斯 盗贼训练师
玛克西米安·克洛文 术士训练师
塞琳娜·达克哈特 恶魔训练师
酒店老板艾琳 兽栏管理处
治安官杜汉
阿古斯 铁匠
库兰·斯蒂利 皮甲和布甲商人
科瑞娜·斯蒂利 武器锻造师
安德温·克里顿 护甲与盾牌供应商
威尔海姆修士 圣骑士训练师
里瑞亚·杜拉克 战士训练师
海伦尼·派特斯金纳 制皮师
艾德勒·费欧德 剥皮师
石牙野猪 5~6，森林蜘蛛 5~6

6.明镜湖
迪菲亚小偷 5~6
癞皮狼 5~6

7.明镜湖果园
迪菲亚小偷 5~6
迪菲亚强盗 8~9
迪菲亚流浪巫师 9~10

8.林边空地
河爪豺狼人前锋 9~10
矮小的河爪豺狼人 8~9
长鼻野猪 10~11
森林熊幼崽 8~9
霍格 11

9.西泉要塞
癞皮狼 5~6

10.斯通菲尔德农场
米莱德·斯通菲尔德
波尼斯·斯通菲尔德
斯通菲尔德妈妈
霍莱尔·斯通菲尔德 水果商
托米·乔·斯通菲尔德
石牙野猪 5~6
森林熊幼崽 8~9

11.法戈第矿洞
狗头人隧道工 5~6
狗头人矿工 6~7
狗头人工头 10
金牙 8

12.马科伦农场
马科伦老爹
梅贝尔·马科伦
格拉德·提勒
乔舒·马科伦 水果商
石牙野猪5~6

13.杰罗德码头
石牙野猪 8
森林熊幼崽 8~9
迪菲亚保镖 10
迪菲亚强盗 9
迪菲亚码头工人 8~9

14.水晶湖
李·布朗 渔夫
贾森·玛瑟斯 渔商
卫兵罗勒兹
癞皮狼 5~6，鱼人 6~7
鱼人士兵 6~7
森林灰狼 7~8

15.阿祖拉之塔
莫雷·埃伯雷恩 布商
森林灰狼 7~8

16.玉石矿洞
森林灰狼 7~8
森林熊幼崽 8~9
狗头人地卜师 7~8
狗头人矿工 6~7
矿洞蜘蛛 8~9
母蜘蛛 10

17.石碑湖、英雄哨岗
迪菲亚流浪巫师 9~10
鱼人潜伏者 9~11
鱼人强盗 9~11

18.东部伐木场
艾尔丁 裁缝
泰瑞·帕林 伐木工
兰达尔·亨特 养马人
凯蒂·亨特 马骑术训练师
拉里克·费恩 弓箭商
德拉克·林格雷 杂货商
管理员莱琳、菲拉蒂伯雷恩
治安官哈迦德、詹姆斯·克拉克
森林熊幼崽 8~9
觅食的灰狼 9~10

19.布莱克威尔南瓜田
卫兵托马斯（东北方桥边）
石皮野猪 7~8
森林熊幼崽 8~9
迪菲亚强盗 8~9
公主 9，公主的随从 7
收货人莫根 10
埃尔兰·杜德摩尔 9
艾伦娜·凯尔东 9

20.山巅之塔
觅食的灰狼 9~10

21.暴风城



1.寒脊山谷

格瑞林·白须
塔林·锐眼
冷酷的格瑞克尼尔 5
蓬毛幼狼 1~2
小型峭壁野猪 3
霜鬃巨魔幼崽 3~4

2.安威玛尔

斯兰·库尔曼 战士训练师
菲利克斯
斯登·粗臂

3.寒脊山小径

巡山人萨鲁斯
汉兹·跳链
石腭袭击者 3~4

4.卡拉诺斯

加文·雷酒
拉格纳·雷酒
拉兹·滑链
托格·锈链
森内尔·白须
萨雷克·黑石
格兰尼斯·快斧 战士训练师
玛济斯·石衣 法师训练师
阿扎尔·战锤 圣骑士训练师
马克萨恩·安沃尔 牧师训练师
吉姆瑞兹·黑枪 术士训练师
派瑞亚·拉密诺尔 宠物训练师
霍格拉尔·巴坎 盗贼训练师
格雷姆罗克·匹斯诺尔 烹饪训练师
格劳恩·索姆温 武器锻造师
索拉恩·波塔尔 锻造供应商
迦米利·霜甲 布甲和皮甲商人
海格纳·重枪 枪械商
伯兰·铁栏 护甲商
戈隆·霜须 商人
旅店老板贝尔姆

5.钢架补给站

布隆克 初级技师
亚尔·锤石 采矿训练师
罗斯洛·鲁治 工程学供应商
驾驶员贝隆·风箱
驾驶员迪恩·石轮
贝尔丁·钢架
冬狼 6~7
老峭壁野猪 7~8

6.灰色洞穴

雪怪幼崽 5
雪怪 6~7

7.寒风峡谷

大峭壁野猪 6~7
冰须 11+

8.烈酒村

雷杰德·麦酒
马莱斯·麦酒
伯德拉克·哈根海姆 皮甲商

9.霜鬃巨魔要塞

维吉雷克 11
峭壁野猪 5~6
老峭壁野猪 7~8
雪豹幼崽 5~6
雪豹 7~8
黑熊幼崽 5~6
冰爪熊 7~8
霜鬃雪行者 8~9
霜鬃猎头者 8~9

10.诺莫瑞根

诺莫瑞根地下城入口
麻疯侏儒 8~10

11.涌冰湖

老峭壁野猪 7~8
雪豹 7~8
冰爪熊 7~8

12.闪金岭

霜鬃巨魔 7~8
霜鬃先知 8
霜鬃猎头者 8~9
霜鬃雪行者 8~9

13.雾松避难所

伽文神父

14.冻石农场

鲁德拉·冻石
图鲁克·冻石
瓦加什 12+

15.古博拉采掘场

工头乔尼·石眉
参议员梅尔·圣石
石腭断骨者 8~9
石腭击颅者 8~9
石腭伏击者 9~10
有伤疤的峭壁野猪 9~10

16.盔枕湖

有伤疤的峭壁野猪 9~10

17.铁环营地

黑铁间谍 9~10
贝尔德船长 11

18.北门小径

老峭壁野猪 8~9
冰爪熊 8~9
有伤疤的峭壁野猪 9~10

19.北门哨岗

驾驶员塞克·锤足
失踪的驾驶员

20.南门小径

巡山人维拉特·麦酒

21.南门哨岗

22.铁炉堡

地图

1.奥达希尔
麦利萨尔·鹿盔
奇娜 弓箭商
德林拉尔 食物和饮料商
安迪斯 护甲和盾牌商
蕾亚·夜翼 皮甲商
卡尔丹·傲刃 武器锻造师
弗拉胡思·影语者 盗贼训练师
奥莉希亚 战士训练师
简娜·明月 布商
琳莱尔 杂货供应商
珊达 牧师训练师
阿亚娜·远途 猎人训练师
玛丹特·硬木 德鲁伊训练师
基尔沙兰·风行者
特纳隆·雷拳

2.幽影谷
伯萨努斯、迪兰妮亚·月光
伊尔萨莱恩
草刺野猪幼崽 1~2
夜刃豹幼崽 1~2、小劣魔 2

3.劣魔 3~4
草刺野猪 2~3

4.癞皮夜刃豹 2
草刺野猪 2~3

5.黑丝洞
树林蜘蛛 3~4
邪恶的基塞伊斯 5
树林蜘蛛的卵

6.埃沃隆

7.赛恩·腐蹄
树林潜伏者 5~6
巨翼枭 5~6

8.多兰纳尔
旅店老板凯达尔
梅里·织铁 护甲和盾牌供应商
沙络蒙 武器锻造师
辛达 皮甲商
布兰诺尔·鹰月 布甲商
詹诺克·柔歌 盗贼训练师
吉娜·羽弓 弓箭商
哨兵阿玛拉·夜行者
哨兵凯拉星歌
塞拉·刃夜
阿斯瑞达斯·熊皮
丹尔娜 食物和饮料商人
科恩希 急救训练师
劳尔娜·晨光 牧师训练师
纳瑞特·影林 杂货商人
奥蒂亚 杂货商人
卡尔 德鲁依训练师
塔隆凯·捷根
科瑞萨斯·月怒
扎瑞恩 厨师
奈欧玛 烹饪供应商
玛洛尼·刃叶 采药人
塞恩德拉·细语者 初级炼金师

9.星风村
瘤背战士 6~7，瘤背巨熊 5~6
瘤背园丁 5~6，瘤背占卜师 6~7

10.奥拉密斯湖
哨兵莎思雅、德纳兰
魔锥、林精种子
林精 5~6、夜刃捕食者 7~8
巨翼恶枭 7~8，树林毒蜘蛛 8
林精碎木者 7~8
巨翼恶枭 7~8
林精践踏者 8~9
奥肯斯古尔 9（精英）

11.班尼希尔山谷
阿高尔 8，瘤背伏击者 6~7

12.班奈希尔兽穴
奥本·怒爪
瘤背萨满祭司 7~8
瘤背防御者 7~8
瘤背占卜师 8~9
绿爪 10，怒爪 10

13.阿里斯瑞恩之池
树林毒蜘蛛 7~8
巨翼恶枭 7~8
瘤背防御者 7~8
瘤背萨满祭司 7~8

14.脊骨堡
奇怪的果树
瘤背复仇者 9~10
瘤背探险者 9~10
瘤背图腾师 9~10
大槌乌萨尔 12

15.瘤背防御者 7~8
瘤背萨满祭司 7~8

16.地狱石
影魂劣魔 5~6，恶灵劣魔 5~6
邪恶劣魔 6~7，暗魂劣魔 6~7
迈雷纳斯 8

17.大断崖

18.涌泉湖
老夜刃豹 8~9
林精践踏者 8~9
树林结网蛛 8~9
巨翼猎枭 8~9

19.涌泉河
恶臭的黑苔藓 13
林精泥泞兽 9~10
林精长老 10~11
巨型树林蜘蛛 10~11
野生夜刃豹 10~11

20.远古的塞希尔 12
塞希尔的爪牙 10

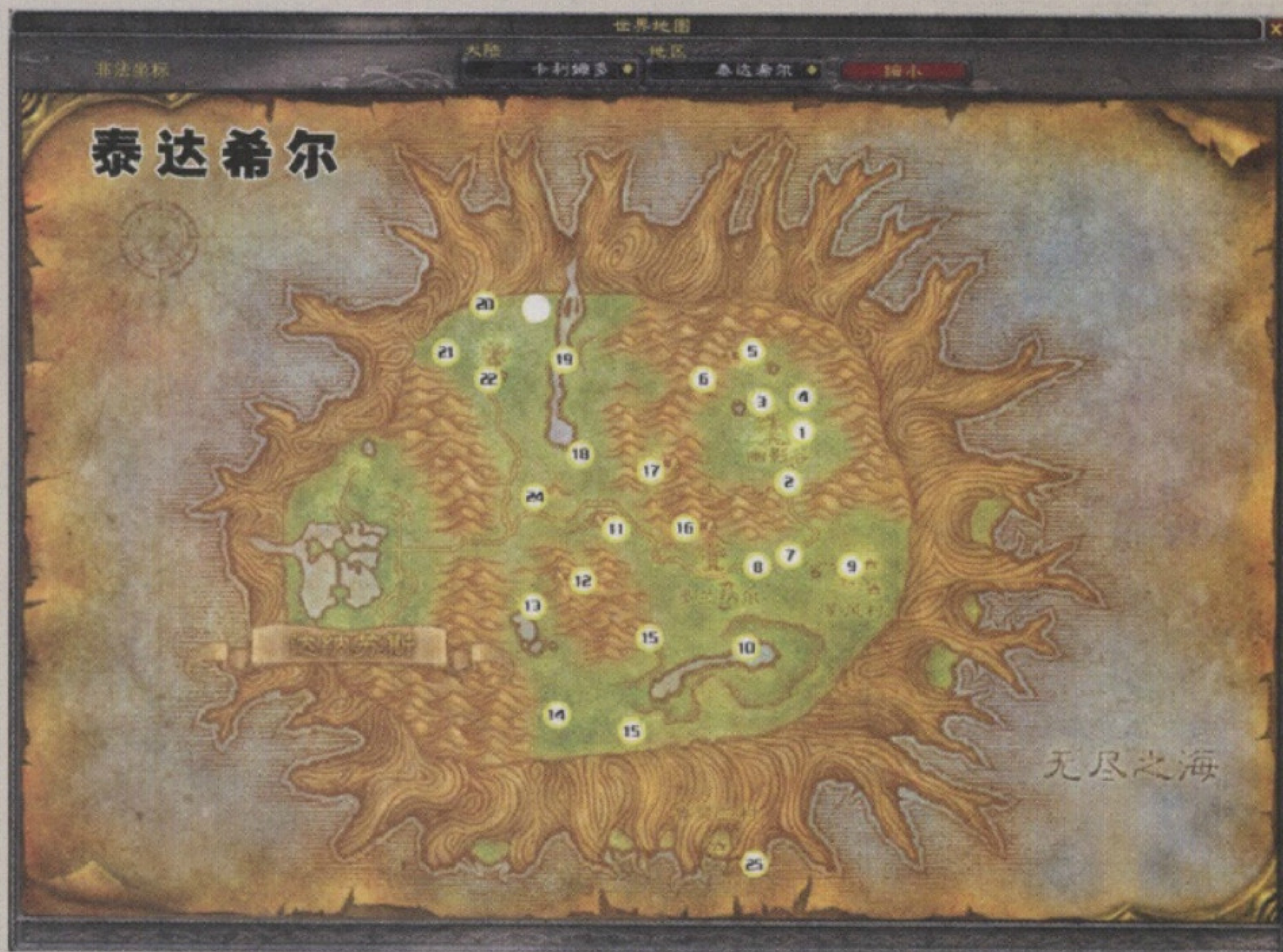
21.奇怪的树木
血羽女族长 11
血羽复仇者 9~10
血羽女巫 9~10

22.神谕林地
奥兰纳·鸦眼 初级附魔师
哨兵阿瑞尼亚·碎云
血羽鹰身人 8~9
血羽游荡者 8~9
血羽女巫 8~9
老夜刃豹 8~9
树林结网蛛 8~9
巨翼猎枭 8~9

23.萨斯拉 12
野生夜刃豹 10~11
巨型树林蜘蛛 10~11

24.通往达纳苏斯之路
拉德纳尔·织发 剥皮师
纳迪娅·织发 初级制皮师
巨翼恶枭 7~8
树林毒蜘蛛 7~8

25.鲁瑟兰村
达蕾思·轻风
安多尔·橡木之手 渔夫
尼莎·影歌 渔具供应商
维斯派塔斯 角鹰兽管理员
往返奥伯丁的船
往返达纳苏斯的传送门





1.纳拉其营地
沃恩·星眼
穆恩丹·秋谷 面包师
布隆克·钢怒 兵器和盾牌制造者
马沙克·利刃 武器商
格鲁尔·鹰风，鸦羽先知
哈鲁特·雷角 战士训练师
兰卡·远箭 猎人训练师
米拉·晨行者 巫师训练师
加尔特·迷雾者 德鲁伊训练师
卡文尼·柔风 杂货商
瓦利亚·韧皮 皮革盔甲商
鹰风酋长

2.鹰风酋长的母亲
陆行鸟 1~2，斗猪 3~4

3.灰舌先知

4.尖叫者索恩曼图

5.安图尔·荒野

6.石牛湖

7.草海平原
草原狼前锋 8~10
科多兽 7~12
长爪猛鹫 7~9

8.白鬃营地
白鬃制革工 5~7
白鬃剥皮工 5~7
白鬃偷猎者 7~8

9.白鬃石
白鬃制革工 5~7
白鬃剥皮工 5~7
白鬃偷猎者 7~8

10.血蹄村
尤萨恩·静水 渔夫
克朗·石蹄 勇士训练者
根尼亚·符文图腾 德鲁依训练师
纳姆·逐星 巫师训练师
哈肯·风之图腾、扎曼·双月
雅文·刺鬃 猎人训练师
哈恩·长线 渔具商
姆特拉·远行 杂货商
姚恩·深刺 剥皮师
派尔·沉默行者 初级制皮师
查尔·石皮 皮革工人训练师
莆约尔·萨仑斯垂德 厨师训练师
肯纳·鹰眼 枪械供应商
玛诸特·深痕 武器制造商
斯考恩·白云
穆尔·雷角、茂尔·祈雨
温纳·黑鬃 商人
哈兰特·铁板 护甲和盾牌供应商
瑞班 宠物训练师
希克瓦 宠物存放处
考乌斯 旅店老板
维尔拉·动蹄 辅助训练师
瓦尔格·风语 皮甲商
加纳·麦风 面包师
卢尔·鹰爪、摩林·云行者

11.冰蹄水井
草原狼 4~6
风险投资公司雇员 5~7
消瘦的猛鹫 7~9，平原狮 7~9

12.风怒鹰身人巢
风怒鹰身人 7~9
风怒唤风者 7~9

13.风险投资公司矿洞
猛鹫 8~10，平原狮 8~10
草原捕食者 7~9
老平原陆行鸟 8~10
风险投资公司工人 8~10
风险投资公司主管 9

14.被破坏的货车
风险投资公司苦力 5~6
风险投资公司监工 7~8
草原捕食者 8，猛鹫 9

15.雷角水井
猛鹫 9，草原捕食者 8
老年平原陆行鸟 8~9
风险投资公司苦力 6~7
风险投资公司监工 7~8

16.巴尔丹挖掘场
巴尔丹掘地工 7~8
巴尔丹鉴定官 8~9
成年平原陆行鸟 8，马兹拉纳其 9

17.先知奥萨迪·智能行者

18.蛮鬃水井
老年平原陆行鸟 8~9
猛鹫 7~9，平原徘徊者 9
草原狼前锋 9~10
风险投资公司工人 8~10
风险投资公司主管 9~10
长爪猛鹫 10

19.金色平原
草原狼前锋 9
老年平原陆行鸟 8~9
猛鹫 7~9，草原捕食者 8
阿卡兰其 11，平原徘徊者 9
平原狮 7，小科多兽 9~12

20.灵魂高地
平原徘徊者 9，草原狼前锋 9
小科多兽 9~12，长爪猛鹫 10

21.狂风山
风怒女族长 10，风怒女巫 9
平原徘徊者 9，长爪猛鹫 10
平原徘徊者 9，草原狼前锋 9
小科多兽 9~12

22.赤色石
先祖之魂
平原徘徊者 9，草原狼前锋 9
老年平原陆行鸟 8~9
猛鹫 7~9
刺背干涉者 9~10

23.长者高地
平原徘徊者 9，草原狼前锋 9
小科多兽 9~12，长爪猛鹫 10

24.猎人高地
平原徘徊者 9，草原狼前锋 9
小科多兽 9~12，长爪猛鹫 10

L 电梯

25.刺刃峡谷
刺背野猪人 3~5，刺背斗猪 4~6
刺背萨满祭司 3，刺鬃酋长 5

26.红云台地
山狮 2~4，平原陆行鸟 1~3
斗猪 3~5

27.博学者诺拉·暴雨图腾

地图

1.奥格瑞马
怒焰裂谷

2.骷髅石
加祖兹 14，火刃暴徒 8~9
火刃新兵 10~11

3.野猪农场
斯纳尔克 飞艇管理员（荆棘谷）
弗雷萨 飞艇管理员（幽暗城）
猪 3，老杂斑野猪 8~9
毒尾蝎 9~10
血爪锐齿龙 8~10

4.石牙农场
猪 3、老杂斑野猪 8~9
毒尾蝎 9~10
血爪锐齿龙 8~10

5.雷兹拉克

6.玛高兹

7.枯水谷
尘风鹰身人 7~8
尘风掠夺者 7~8
尘风暴徒 9~10
尘风雷巫 10~11

8.死眼海岸
硬爪龙虾人 8~9
硬壳海浪蟹 7~10
堕落海浪蟹 10~11
老杂斑野猪 8~9
毒尾蝎 9~10
血爪锐齿龙 8

9.雷霆山
费索·暗雷 12
虚空行者的爪牙 10
闪电蜥蜴 10~11
雷霆蜥蜴 9~10
火刃新兵 10~11
火刃狂热者 9~10

10.托克雷农场
米莎·托克伦

11.烈风峡谷

12.洛卡·刀影

13.怒水河
血爪锐齿龙 8~10
血爪鞭尾龙 5~10
硬甲蝎 8~10
堕落的血爪锐齿龙 10~11
巨齿鳄鱼 9~11
老杂斑野猪 8~9

14.钢鬃营地
可怕的杂斑野猪 6~7
钢鬃传令兵 8~9
钢鬃卫兵 9~10
钢鬃斥候 7~8
钢鬃野猪人 6~7
血爪鞭尾龙 6~8
硬甲蝎 7

15.剃刀岭
奥戈尼尔·魂痕
塔克林·寻路者
托尔加
基萨 恶魔训练师
杜格鲁·血怒 术士训练师
卡塔克 布甲和皮甲商人
格劳特 弓箭商
穆德拉克 初级技师
沃克 护甲和盾牌供应商
杜克 初级铁匠
尤加尔 武器锻造师
克鲁恩 矿工
苏亚米 兽栏管理员
罗斯克 旅店老板
格瑞姆塔克 屠夫
索塔尔 猎人训练师
卡普拉克 盗贼训练师
泰金 牧师训练师
斯瓦特 萨满祭司训练师
加尔克 杂货商
拉乌克 急救训练师
塔绍尔·锯痕 战士训练师
加索克、弗恩·凝眉

16.流亡海岸
小海浪蟹 5~6
巨钳龙虾人 6~7
厚壳龙虾人 6~7

17.提拉加德城堡
本尼迪克上尉 8
库尔提拉斯水兵 6~7
库尔提拉斯水手 5~6

18.火刃集会所
亚罗格·刺影 5
邪灵劣魔 3~4，地狱猎手 3~4

19.试炼谷
工头塔兹利尔
弗朗恩 战士训练师
基沙 猎人训练师
迈安 法师训练师
史克里克 萨满祭司训练师
肯杰 牧师训练师
卡尔图克、高内克
兹拉克 屠夫
多克纳 杂货商
鲁瓦格 盗贼训练师
哈克拉恩 布甲和皮甲商人
拉克 护甲和盾牌供应商
克赞·荆条 器锻造师
赫劳格 恶魔训练师
纳托克 术士训练师
鲁赞、卡纳加唤土者
祖利塔·法加赛
杂斑野猪 1~2，萨科斯 4，蝎子 3
邪灵劣魔 3~4，地狱猎手 3~4

20.灵魂石地

21.森金村
海赞 屠夫
安苏瓦 法师训练师
米奥赞 初级炼金师
祖尼尔 迅猛龙饲养员
克萨尔迪 迅猛龙骑术训练师
波贝 训练中的巫医
泰塔希 商人、克瓦埃 杂货商
詹苏尔 渔具供应商
特莱耶克 武器商
乌克尔、沃纳尔大师
维尔林·长牙

22.暗矛海滩
巨钳蝎 5~6
可怕的杂斑野猪 6~7
小海浪蟹 5~8
巨钳龙虾人 6~7
厚壳龙虾人 6~7

23.科卡尔峭壁
科卡尔苦工 6~7
科卡尔前锋 7~8

24.回音群岛
扎拉赞恩 10
杜隆塔尔猛虎 5~8
血爪鞭尾龙 6~8
巨钳龙虾人 5~8
海浪蟹 7~8
妖术巨魔 8~9
巫毒巨魔 8~9





1.丧钟镇
卡尔文・蒙泰谷
执政官阿伦
马奎尔・乌木
克莱尔・韦洛
乔舒・基恩 杂货商
阿基班德・卡瓦 布甲和皮甲商
大卫・提亚斯 盗贼训练师
丹纳尔・斯特恩 战士训练师
哈洛德・莱姆斯 见习武器匠
铁匠兰德 见习造甲师
马克希米林 术士训练师
凯拉・斯密瑟 恶魔训练师
黑暗牧师杜斯滕 牧师训练师
伊莎贝拉 法师训练师
温雅・玛山德、小鬼爪牙
凯拉・斯密瑟的仆从
新兵艾尔雷斯
暗影牧师萨维斯
管理员凯斯
管理员摩尔多
蓬毛食腐狼 2~3
癞皮夜行蝙蝠 3，夜行蝙蝠 2
食腐狼幼崽 1，丑陋的僵尸 2
无脑的僵尸 1，断骨骷髅 3

2.夜行蜘蛛洞穴
小夜行蜘蛛 2，夜行蜘蛛 4
夜行雌蜘蛛 5

3.索利丹农场
提瑞斯法雇农 5~6
提瑞斯法农夫 5~6
十字军前哨
血色战士 6~7

4.阿加曼德磨坊
代弗林・阿加曼德
妮萨・阿加曼德
格里高・阿加曼德
瑟尔曼・阿加曼德
断骨士兵 6~7
暗眼骷髅法师 7~8
碎颅士兵 8~9
哀嚎的鬼魂 10，腐烂的古尸 11

5.阿加曼德家族墓穴
达高尔队长

6.静水池
腐烂的死者 5，破碎的尸体 7

7.炉灰庄园
博文・布里斯博埃斯 初级裁缝
康斯坦茨・布里斯博埃斯 见习衣商
腐烂的死者 5，破碎的尸体 7

8.噩梦谷
派瑞恩队长 9，血色狂热者 9
血色传教士 7~8
幽暗城下水道入口

9.布瑞尔
初级药剂师霍兰德
亡灵卫兵巴塞洛缪
亡灵卫兵莫特
萨万・血影
药剂师乔汉
哈姆林・埃金斯 蘑菇种植者
塞琳娜・温斯顿 练金术和草药供应商
卡罗莱・安尼斯 初级练金师
法鲁萨 见习采药师
莫加努斯 兽栏管理员
维尔玛・瓦纳姆 亡灵马骑术训练师
撒迦利亚・普斯特 亡灵马商人
托马斯・阿雷顿
多瑞恩・贝迪斯
伊利莎・考伦 皮甲商
亚伯・温特斯 见习造甲师
奥利佛・德沃尔 见习武器匠
阿比盖尔・沙伊尔 杂货供应商
温特斯夫人 杂货供应商
执行官塞加德

恐惧之末旅店
妮拉 急救训练师
奥斯蒂尔・德・蒙 战士训练师
伊维特・法席恩
库勒曼・法席恩
雷斯林・麦姆
旅店老板瑞尼
血色十字军俘虏
被俘虏的巡山人

布瑞尔城镇大厅
加米尔・诺瑞、执政官塞弗伦

10.提瑞斯法林地
衰老的黑暗犬 6，腐皮盗墓贼 6
破碎的尸体 7，腐烂的死者 5
失落的灵魂 6
葛尔多、亡灵卫兵林奈
飞艇管理员萨皮塔
兰德・洛巴尔特 剥皮师
舍伦尼・洛巴尔特 初级制皮师
马丁・塔布雷 渔具供应商

11.澈水湖
冈瑟尔的居所
冈瑟尔・阿坎努斯
饥饿的死尸 7
蹒跚的血僵尸 9

12.加伦鬼屋（57，33）
混血腐皮豺狼人 7~8
腐皮豺狼人 7
蛆眼 10，迪布 12

13.耳语海岸
邪鳍泥浆鱼人 9~10
邪鳍先知 9，邪鳍污水鱼人 7

14.北部海岸・沉船
邪鳍泥浆鱼人 9~10
邪鳍先知 9，邪鳍污水鱼人 7

15.血色十字军哨岗
法奥之墓
麦拉其队长
血色前锋 10~11
血色低阶牧师 10~11
血色苦行修士 9，血色保镖 8

16.毒蛛峡谷
杉得斯中尉
饥饿的黑暗犬 9~10
邪恶的夜行蜘蛛 9~10

17.十字军前哨
瓦松队长
血色苦行修士 9
血色狂热者 8

18.巴尼尔农场
可怕的血僵尸 9~10
游荡的幽灵 10

19.亡灵壁垒
银色黎明军需官加萨娜
银色黎明军需官加鲁什
高级执行官德灵顿
药剂师迪瑟斯
维尔格・厚忍 制皮商
巴尔度・锐眼
阿莱克斯・巴罗夫
暗影牧师范蒂丝
米克・莱文
被诅咒的黑暗犬 7~8
吸血的夜行蝙蝠 9

20.血色修道院

打开人物属性界面（按C键），选“技能”项，里面有“专业”和“辅助技能”两项。“专业”包括采药、炼金、采矿、锻造、剥皮、制皮、裁缝、附魔、工程9种，每个人最多可学习两种。每个专业均有专门的NPC教授。“辅助技能”包括烹饪、急救和钓鱼，只要有兴趣，可全部学习。

“专业”中采药、采矿、剥皮可归结为收集业，其余的可归结为制造业。每个人学的“专业”，最好要有互补性，比如你想学炼金，当然要有采药作为基础。有些种族在某些专业方面有特长，比如侏儒在工程学上，这一点在选择时也需要注意。

采药技能可把野生的药草采下以供进一步加工。使用采药技能后，屏幕右上小地图上有药草的地方会用黄色的圆点表示出来（和任务NPC的圆点一样，不太容易分辨）。

每个地域所产草药是不一样的，一般都有几种。不同的草药要求的采药技能值是不同的，在最开始时你只要采到草药就可增加采药技能值，但在你采药技能值较高的情况下，采低级的草药就不会增加采药技能值了。

采矿技能和采药技能的情况非常类似，这里就不再多说，同药物多分布在旷野上相比，很多矿洞里的矿物非常多，这一点大家一定要注意。

剥皮顾名思义就是剥怪物的皮，把怪物打死后才能剥皮，可剥皮的动物在点击它尸体时会有“可剥皮”的字样出现。别的玩家打死的怪物你也可去剥皮。同采药和采矿相比，剥皮显得稍微简单一些，原因就是“资源”丰富，遍地的尸体让你永远都不用担心找不到训练自己的材料。

裁缝技能可让玩家把各种不同质地的布料剪裁加工成护甲、背包等有用的装备和道具。在游戏初期，裁缝需要的主要原料是亚麻，它可从各种人形生物身上掉落。只要你有足够的亚麻，就可在合成亚麻布卷的同时很快将技能升级，从而制造出早期十分紧俏的6格亚麻包。随着技能的升级，最后可制作12格包，原则上裁缝是一个任何职业都可学习的专业技能，但由于只能制作布甲的限制，因此并不推荐战士这样非常依靠装备的职业进行修炼。裁缝制作东西还要依靠“裁缝图样”，说白了就是什么东西怎么做的说明书，这些图样可在某些商人处买到，杀死怪物也有相当几率掉落。

炼金是以采药为基础的，各种药草可慢慢收集，但“炼金配方”必须专门去学。部分炼金配方要用到“黑口鱼油”之类的东西，材料黑口鱼是必需的，要钓鱼升到一定等级才能钓到（湿地是很好的钓黑口鱼的地方）。

锻造则是构架在采矿基础上的，推荐战士类的职业学习这个专业，否则作出一堆装甲自己穿不上，一定会让你很不爽。锻造的原料相对比较珍贵，因为学工程学的玩家也要用到矿石，锻造到级别比较高的情况下，类别就分得比较细，比如说专门造武器的和专门造防具的，专业在于精而不在于多，这一点大家一定注意。

制皮当然是和剥皮要一起学的，推荐猎人、德鲁伊、盗贼等主要穿皮甲的职业学习制皮专业。制皮总的来说和裁缝比较相像，这里不再多说。

附魔学起来简单，但要精通实在是难，关键是要有大量的原材料以供附魔师联系之用，附魔师最好有个强大的公会在后面支持，这样才能顺利发展，新手附魔师的道路还是比较艰难的。

工程专业最好是侏儒去学，当然其他种族也是可以的，喜欢模型之类东西的玩家估计会选择这个，初期的工程师主要是制作炸药。

烹饪、急救和钓鱼这些辅助技能没有学习限制，大家愿意学都可学会，总体感觉烹饪作用不大，因为打怪会掉落食物和饮料，卖食品的商人也不少，而“食谱”同“裁缝图样”一样，也是比较难于收集的。

钓鱼可为烹饪提供原材料，炼金术也要某些鱼类，有些宠物是要吃鱼的，而钓鱼时还有可能钓出一些工程学所需的零件。

急救是用布类做出绷带（布类物品的来源同裁缝），是补血的好办法，没有补血技能的职业最好学一下这个，好的绷带还能卖出不错的价钱。

说说副本

什么叫副本？

副本全称副本区域（Instance Zones），也就是专门为大型冒险活动设计的地下城，具有一定的相对独立性，每一个人或每一支队伍进入的都是条件、情况相同而又绝对独立的区域，这个区域里除了你或你的队伍，将不会有其他任何玩家存在，是个只属于你或你的队伍探索、冒险、杀怪、完成任务的区域。副本应算是暴雪首创，从根本上解决了网游中重要Boss刷新点和极品装备被高级玩家或公会长期垄断、抢夺的局面，只要你或你的队伍有足够的实力，都可挑战难度不同、位置不同的副本。你可邀请其他玩家进入你的副本区域以加入冒险队伍，当玩家进入副本时会自动地进入该队伍所在的副本。副本区域中的怪物通常更加强大，因此队伍的组成、配合至关重要，玩家们得齐心协力才能获得比一般任务更加丰厚的回报。

组队部分应该至少有两方面的内容：首先是如何组织一支优秀的团队，其次是团队配合作战时各职业的注意事项。一般玩家对后者可能更感兴趣，其实如何组织一支优秀的团队是个非常重要的问题。

如果你说，我身边的同事和朋友玩《魔兽世界》的很多，我和他们都互相了解得比较清楚，交流起来也方便，那恭喜你，但我必须说不是每个玩家都有这样条件的，下文的内容主要是针对同陌生玩家组队而言的。

组队的主要目的应该是合作打比较难的任务或做副本任务，你可在对话栏中输入"/4"，这是组队频道，来寻找队友。一支队伍要有核心（我们姑且先把他称为队长，其实核心也不一定非做队长）。队长最好能对所做任务或副本有比较清楚的了解，如果已做过这个任务（或副本）而且级别相对较高则更好。好的队长要有自己的威信，这种威信要在组队过程中靠自己的行动逐步建立。

组队后首先要确定物品的分配方式，这在一般的队伍中不成问题，但本着先小人后君子的原则，还是事先声明为好，采用哪种分配方式并不重要，关键是队伍中所有成员认可这一点。

另外，一旦组队做任务，尤其是比较难的副本任务，尽量不要中途退出，最好能事先告诉队友你大概可玩多长时间。

一般来说，队伍必须有肉盾型玩家（通称坦克）和医生，这个核心必须尽快确定，其他成员才能确定下来。经常见有组队信息说"队伍5缺2，没有战士和牧师"，这多少有些滑稽。

坦克由战士充当最为合适，圣骑士马马虎虎，但圣骑士有补血和复活技能，在队伍里当副坦克比较好，补血的医生最好是牧师，这也是队伍里所必需有的，德鲁伊、萨满、圣骑士皆可为副医生，其中德鲁伊可能更好用一点，可当副坦克，还有一些不错的增益法术。

除了坦克和医生，法师也是不可或缺的，因为他强大的攻击伤害力，"变羊"、"冰冻"还有就是制造水和食物等技能对队伍有很大的帮助。

有一个术士在队伍里也是不错的事情，术士可用灵魂石绑定牧师等会复活的玩家，让队伍的生存几率大增。另外术士远程拽队友的技能也很实用。

萨满的辅助能力也超强，包括耕种图腾在内的法术对队友都有很大好处。

猎人和盗贼一般不太受队伍的欢迎，不过猎人的引怪能力和盗贼的隐身侦查也还是很有用的。

队伍是没有最好只有更好，不是任何时候都能组到最为合适的队伍的，队伍成员自身的优秀表现对弥补队伍存在的缺陷大有好处。队伍的成员要严格遵守纪律，一切以团队的利益为重。进入打怪区域或副本区域之前（尤其是进入副本之前），大家把任务共享一下，以防止某些成员任务不全，对于某些连续性的任务，某些队员没做前面任务的话，最好尽快帮他做完。

进入打怪区域或副本区域后，有相关经验的队友最好先把大致情况介绍一下。各角色把自己能加的Buff都使出来，这不用怕浪费。遇到大量聚集在一起的怪物或者Boss带卫兵的类型，要先在安全区域内将任务分配好，法师把那个变羊，战士顶Boss，术士宠物顶卫兵之类的，一定不能乱，队伍中有多个医生时，也最好有比较明确的对口分工。猎人要控制好自己的宠物，别让它成了火车司机。放大面积法术时注意不要招惹到周围的怪，也别把变的羊打醒了。

安排得再周全，也难免有出意外的时候，当队伍已不可能支撑的情况下，队员们要有勇敢的牺牲精神，优先保证牧师和圣骑士这样有复活能力角色的存活，这样可迅速复活队伍，再战。

以上说的都是一些原则方面的问题，并没有具体的实战，首先是因为这些原则性的问题很重要，其次呢实战中各角色实用的法术等跟组队时的等级息息相关，无法一概而论，这里也就不详细介绍了。

血的教训会让队伍的每个成员迅速成熟起来，当你越到好的队友时，把他们加为好友以便来日一起合作，对于队伍中个别害群之马要坚决斗争。

有人说《魔兽世界》中你不组队就会丧失80%的游戏乐趣，其言甚是，找到一支优秀的队伍，成为队伍中的优秀成员，会让你的"魔兽世界"更精彩。P

在副本中要注意什么？

1.任务要接齐，缺少的任务请同伴共享，这样才不会反复进副本。

2.队伍组成要平衡，战士（肉盾、拉仇恨）、牧师/萨满（加血、复活）必不可少，法师（重伤害输出）其次。

3.修理好装备，有条件要带上备用装备，猎人要带满箭、弹药。若带宠物要准备好食物，带齐任务物品，在满足以上条件的前提下要留出足够多的背包空间。

4.由于副本中大部分好装备皆为"捡取绑定"，所以捡取装备时要注意自己是否可使用，不能使用请选择放弃，否则会遭到同伴的鄙视并造成以后组队困难。

5.作为战士，要多注意吸引仇恨，控制住局面，作为远程攻击者或辅助攻击者，要清楚目前正在打哪个，不要轻易引来更多的怪，猎人和术士要控制住自己的宠物，建议使其处于被动状态或根本不要带。不要使用惊恐或类似的技能以免引来更多的怪。

6.完成副本往往需要一两个小时甚至更长的时间，确保自己有足够的富余时间，否则不要进入副本以免影响整支队伍。

7.如果你不小心引来一大堆怪物，不妨选择"自杀"确保整支队伍存活，并选择在一个"恰当的地方"死去。

海外传真

《半条命2》关卡扩充最新消息

2005年4月4日 Gamespot.com

Valve公司营销总监Doug Lombardi日前在G4TV的"Attack of the Show"节目中，向玩家展示了最新的《半条命2》(Half-Life 2) 游戏关卡扩充数据程序"The Lost Coast"。首先，这个扩充数据程序里的"HDR光映射技术"(高动态范围光映射技术)能让《半条命2》的画面表现近似于《毁灭战士3》(DOOM3)中的阴影特效；其次，与《毁灭战士3》不同，《半条命2》更强调光的部分，而前者强调的是阴影部分；最后他还提到《半条命2》的"HDR光映射技术"与开发中的次世代游戏《上古卷轴4——忘却之地》(The Elder Scrolls IV:Oblivion, TES4) 有所不同，《上古卷轴4——忘却之地》里强调所有物体都发出光芒，而《半条命2》运用"HDR光映射技术"只是为了使游戏中的光线显得更加逼真。Doug Lombardi强调这个关卡扩充数据程序将会通过免费Steam下载的方式让玩家获得，但想要流畅实现"HDR光映射技术"，必须要有相当高配置的计算机。虽然Lombardi并没有特别指出要用什么显卡才能让"HDR光映射技术"在游戏里顺畅地展现出来，不过Voodoo Extreme (VE3d) 网站编辑Robert Apache Howarth认为："至少要有ATI RADEON X800等级的显卡才能带动这个特效"。这也从侧面表明"HDR光映射技术"并非The Lost Coast专属，接下来几周VALVE也会为整个《半条命2》推出HDR光映射技术的更新补丁。

《信长的野望——革新》横空出世

2005年4月3日 gamecity.ne.jp

作为光荣公司的历史大作《信长的野望》的第十二部作品，《信长的野望——革新》采用了全新的设计。全国地图以3D大地图的形式出现。山地、森林和主城的战斗都会在这个地图上展现。兵器、部队、军舰也变得非常直观。

游戏以即时方式进行。玩家可通过暂停来对内政和战争运筹帷幄。游戏的"革新"还体现在技术方面。游戏中各势力都有不同的"技术"长项，例如提高射速的连发枪，使金、银矿的收入增加的内政技术"灰吹法"等，全部技能多达80种以上。由于每个势力都被设定了独特的技术系统，玩家在发动战争时，必须考虑到各势力的技术上是否有相生相克的效果。

游戏的另一个"革新"还体现在"街道内政系统"。玩家可自由建造各种庭院和盆景。这样的话，就可以先将城市中心的街道建设好，而后再在周围添加各种设施，并有可能建设高度发达的城市。当建设特殊街道时，会有"爱好茶道的人"、"南蛮人"等"文化人"来访，提供你未获得的技术，也增加你的外交技能。玩家还可以建造不同的设施，如基本收入的来源"稻田"，可以进行买卖的"商行"，可以攻击敌人的"橹"，或敌人接近就会发动的"圈套"等。这款游戏的日文版将在今年夏天上市。





《战地2》公布中国士兵造型

2005年4月3日 eagames.com

《战地1942》是FPS中非常独特的作品。在该游戏的瑞典开发商Digital Illusions CE被EA并购后，推出了《战地2》(Battlefield 2)。在《战地2》玩家可以从3个超级势力中选择一个：美国、中国和虚拟的中东联盟(游戏故事背景目前尚未公布)。军队的武器都是最先进的，玩家可以从超过30种运载工具中任选一种，加入到超过100名玩家的战斗中。《战地2》有很多可破坏的外界环境，从城市街道到遥远的森林等。《战地2》中每张地图都可以调整，以适应来自全世界的玩家，确保运载工具和士兵的合适比例，将游戏平衡性调整到最优化。在团队作战模式，玩家可以选择扮演一名普通的战士冲在最前线，也可以在部队的最后方担当指挥官。如果战斗胜利，玩家可以从普通士兵晋升为军官，并且获得一些奖励，包括新武器、运载工具的外观、样式等。该产品将于2005年6月上市。近日在EA的官方网站上公布了游戏中的中国士兵造型。在图片中可以清楚地看到包括95式5.8mm步枪和KBU-88狙击步枪在内的最新国产制式武器。

全球最流行的网络游戏排行榜

2005年4月4日 IGN.com

国际知名网络游戏网站mmorpg.com作了一次规模庞大的调查。主要目的是为大家介绍目前全球最流行的网络游戏，下面是他们的调查结果。

第一名：《魔兽世界》(World of Warcraft) 综合评分：8.7

以1分的巨大差距领先第二名，预计在相当长的时间里，《魔兽世界》恐怕不会离开这个位置。

第二名：EVE Online 综合评分：7.7

EVE Online是一款以广阔的宇宙为背景，设定在外太空的大型多人网络游戏。

第三名：《英雄城市》(CityofHeroes) 综合评分：7.6

《英雄城市》由NC soft公司制作，开发小组采用"英雄"和"未来科幻"题材，玩家可选择自己所喜爱的角色，扮演一回城市英雄。

第四名：《最终幻想网络版》(Final Fantasy XI) 综合评分：7.5

SQUARE ENIX公司制作的Final Fantasy XI是"最终幻想"系列作中首款网络化的作品，同时也是PS2上首款MMORPG，会员人数超过50万人。

第五名：Anarchy Online 综合评分：7.5

Funcom公司制作的Anarchy Online是在2001年上市的游戏，其中玩家可按种族从30个不同的面容中为自己的角色选择合适的脸谱，这将确保玩家的角色看上去同其他角色有明显的差异。

烽烟再起——WCG2005中国开赛

■本刊记者 冰河

2005年4月6日，"三星电子杯WCG2005世界电子竞技大赛中国区锦标赛"发布会于在北京中华世纪坛隆重召开。赛事冠名赞助商三星电子与主办方文化部艺术服务中心、中视传媒股份公司共同宣布启动WCG2005年中国地区赛事。《大众软件》作为大赛指定支持媒体，将对WCG2005的比赛进行全程跟踪报道。

此次发布会由央视著名体育节目主持人段暄主持，三星电子中国区营销总监许琪烈、中视传媒公司副总经理高小平和文化部文化市场司网络文化处副处长刘强分别为本届大赛的开幕致贺辞。本届"三星电子杯WCG2005世界电子竞技大赛中国区锦标赛"除保留了CS、SC、WAR3、FIFA等传统比赛项目外，更尊重众多中国游戏玩家的意愿，由网络投票产生了新的比赛项目《极品飞车》。可惜2004年入选的项目《虚幻竞技场》此次不在正式比赛项目之列，这意味着目前中国电子竞技的第一明星孟阳（RocketBoy）将不会出现在中国和新加坡的赛场上。地区选拔赛将在5月11日～7月3日于全国15个城市陆续进行，分赛区冠军将代表地区参加中国区决赛。中国区决赛将于2005年8月中旬在北京举办，届时将决出17名优胜者。他们除了获得总价值为10万美元的奖金与奖品外，还将代表中国参加11月中下旬在新加坡举办的世界总决赛。所有有志于投身电子竞技事业的爱好者可以到比赛的官方网站www.wcg.com.cn进行线上报名。为了选出中国最优秀的电竞选手，同时也为中国游戏玩家献上一道充满惊喜与快感的数字盛宴，今年大赛组委会采取了一系列有效的发展措施：除了高规格的游戏赛事，还有在全国5个城市举行的WCG高校风云行、WCG吉祥物的推出以及WCG会歌征集等众多具有浓厚数字文化色彩的主题活动。



三星电子中国区营销总监许琪烈先生做开幕发言

做为发布会的内容之一，WCG组委会在现场公布了入选"WCG中国名人堂"的选手名单，孟阳（RocketBoy）、苏昊（sohu）、沙俊春（PJ）、马天元（MTY）等国内著名电子竞技选手成为名人堂中永久闪烁的明星。

业界动态

《石器时代7.5》全线移民即将开放

应广大玩家要求，北京华义将在3月28日开放全线移民（收费）。在3月28日10:00以后玩家可到华义主页的“石器7.5移民”页面填写移民申请表单，申请提交成功后自次日0:00至9:00请玩家不要登录游戏，直到第二天早晨9:00以后到“移民结果查询”页面查询，确认状态后再登录游戏。每次移民表单提交成功后系统将自动扣除该移民帐户300WGS点数。其他事项请玩家在填写移民申请前仔细阅读“移民规则”。自动移民相关链接：http://www.wayi.com.cn/kefu/yimin/stop.asp。

GOQO抢车大赛落幕

3月31日，GOQO同时在北京、上海、广州和深圳四地举行了以“你选心爱轿车，GOQO圆你梦想”为主题的“100精英网吧抢车大赛决赛夜”活动。



活动当晚，全国共有约180名GOQO玩家参加了“大圣拼图擂台赛”的比赛。经过一个小时的较量，最终大奖、价值约10万元的GOQO宣传车被上海玩家赢取。北京共7位玩家获得奖品，其中获得一等奖NOKIA手机一部的玩家一名，获得二等奖三星MP3播放器的玩家两名，获得三等奖SWATCH手表的玩家4名。广州综合数码渠道总监于光明、中青网络协会理事、北京网吧协会副会长吴岩女士、北京华奥联动数码科技有限公司总经理杨雪剑到场并为比赛致辞。

联梦代理SNK四款手机游戏

联梦娱乐于4月4日发布最新消息，日本游戏公司SNK正式确认联梦娱乐作为中国大陆的代理公司，对其4款游戏产品（《拳皇》、《合金弹头》、《侍魂》、《饿狼传说》）的手机版获得代理权。作为手机游戏运营公司，联梦娱乐主要致力于将经典街机游戏、PC游戏以及网络游戏移植到移动通讯平台上。此次联梦代理发行4款游戏产品的事实获得SNK公司的正式确认，是联梦精品游戏战略中最为重要的一步。

韩国网络游戏拓展市场将登陆Xbox2

2005年2月，韩国游戏厂商网禅曾公布一款采用Unreal 3.0 Engine引擎开发的万人MMOFPS游戏Huxley。如今这款游



戏将登陆Xbox2主机，这也是韩国公布的第一款Xbox2网络游戏。Huxley其实就是著名生物学家赫胥黎的英文名。根据Huxley制作人Kijong Kang介绍，当初开发Huxley的目的就是要营造崭新的次世代FPS游戏体验，所以选择EPIC公司的Unreal 3.0 Engine引擎。目前Huxley确定会有电脑版本和Xbox2版本，其它平台上是否推出还要等待消息。

香港特区政府资助设立"数码娱乐支持中心"

4月6日香港特区媒体报道，由香港特区政府拨款资助的"数码娱乐工业支持中心"于5月在数码港设立，主要作为业界、大学以及支持机构的桥梁，为业界提供一站式的服务。负责这个中心的香港生产力促进局高级顾问张汉华说："未来两年将是香港游戏工业的关键时刻，我们如果不及时建立强大的数码游戏工业，目前的优势将逐渐被邻近地区的对手追及，甚至超越。"他还认为，与近年锐意发展该行业的韩国、泰国及中国台湾省相比，香港特区数码娱乐在技术上落后了两年。香港公司好似"一盘散沙"，所以竞争力有限。他希望本月底或下月初"数码娱乐工业支持中心"在数码港落户之后，能扭转情况。

《魂Online》主题活动开始

从4月2日开始，在杭州各大电脑城、高校及百家活动网吧内，大红鹰互动娱乐平台信息员会散发"大红鹰互动娱乐平台——魂Online主题巡游中国行"宣传调查单，参与人只需填写调查单并将回函交回信息员，就可获得大红鹰互动娱乐平台提供的礼品一份。4月7日至4月10日期间，"大红鹰互动娱乐平台——魂OL主题巡游中国行之杭州首战"活动将在杭州市100家网吧同时举行，玩家只需到活动网吧登录大红鹰互动娱乐平台（www.51dhy.com）注册游戏帐号即可参与免费试玩活动，活动服务器为《魂Online》浙江大区新服。

泡泡堂开发商分裂

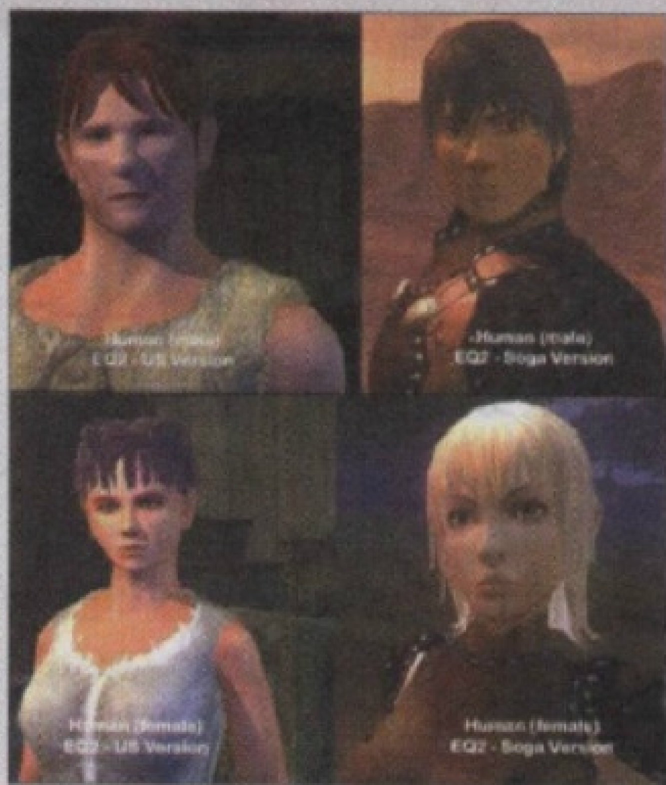
据国外媒体报道，韩国网络游戏公司Nexon的美国分公司已经宣布独立，并且更名为Kru interactive。Nexon公司是韩国重要的网络游戏公司，旗下《泡泡堂》、《天翼之链》、《洛奇》等产品与我国玩家密切相关。业内人士分析认为，Nexon公司的股东结构比较复杂，因此分裂的可能性是存在的。部分人士则表示担心，因为Nexon美国对Nexon旗下多款网络游戏拥有版权，而公司分裂会导致一系列复杂的版权纠纷问题。

动漫游戏从业考试标准将于10月出台

近日，上海国家动漫游戏产业振兴基地教育培训部负责人陆卫国透露，有关部门正着手建立动漫游戏能力等级考试的

《无尽的任务2》东方版即将在中国上市

■本刊记者 心鹰


西方版（左）东方版（右）

2005年2月21日，游戏橘子在亚洲同步发布了《无尽的任务2》（EverQuest II）东方版资料，打响了EQ II在亚洲地区推广的第一炮。3月30日，游戏橘子在北京"想去旅行"咖啡厅举行了《无尽的任务2》东方版媒体见面会，正式宣布EQ II将在中国上市。

《无尽的任务》（EverQuest）作为欧美地区排名第一的在线MMORPG游戏，自1999年推出以来，历经5年长盛不衰，不断增加模型，提高游戏品质，引入新的游戏理念，可谓老而弥坚。近日SOE又推出了EQ的最新资料片Dragons of Norrath，与EQ一脉相承的EQ II自开发之日起就备受世人关注。2005年2月1日，EQ II在大陆地区的代理商游戏橘子正式开通了EQ II中文官方网站和论坛，准备把EQ II引入中国。游戏橘子能否吸取前作在大陆地区推广的经验教训、不再重蹈当年的覆辙，成为中国玩家普遍关注的焦点。

为了更好地迎合玩家口味，游戏橘子尝试用"东方化"这一手段在亚洲地区进行市场推广。游戏橘子对EQ II的东方化改进分为两个阶段：第一阶段包括将角色图像东方化、将游戏操作模式亚洲化、尽量引入鼠标操作、创建亚洲专属的任务、道具、NPC等。而计划中的第二阶段将推出亚洲专属地图和在线活动、以及新的专属的任务、道具、NPC。本次发布的主要是第一阶段的先期成果，由SOE与Gamania为了EQ II在亚洲地区推广而专门成立的合资公司SOGA完成，动用来自美国、日本、中国台湾省共35人的游戏团队，共同完成东方化第一阶段工作。为了保障品质，SOE派出了EQ II John Laurence的开发团队直接参与，阵容不可谓不强大。

从发布会公布的游戏人物画面来看，东方化后的人物模型最直观的调整有几点：体态更纤细，面部尤其是鼻子、眼睛和脸庞更小巧精致，双耳向外舒展，总体来说，模型被调整得更加接近亚洲人种的形象。道具物品上，东方化后的装备道具与欧美地区的相比，外观上更明亮、简洁、流畅。在游戏内部，EQ II东方版将大量的新手教程进行汉化，并且适当配上汉化语音提示，充分体现了EQ II对新人友好程度高的优点，相信可以帮助一大批对EQ II东方版感兴趣的玩家迅速溶入到诺拉斯大陆中来。

EQ II本次东方化版本对外发布后，广大玩家反响不一，有的认为修改得不错，也有的认为修改失去了游戏的原汁原味。更多的玩家则表示对游戏橘子为了更好地推广市场而对模型进行适当东方化的理解，并且提出希望将来在大陆地区运营时，可以保留原版的欧美版模型，由玩家根据喜好自行选择。应该说游戏橘子这次东方化在整体上是成功的。个别的细节（例如个别道具造型）上也许还需要进一步的商榷和修正。考虑到EQ II具有其他游戏不能比拟的人物造型个人定制功能，玩家们利用角色建模工具在诺拉斯大陆上创建出自己的形象，未必不能把梦想变为现实。P

中韩电子竞技大赛电子火炬点燃

■本刊记者 冰河



3月28日下午，中韩电子竞技大赛（China Korea Cyber Game 2005简称CKCG2005）新闻发布会在北京中国大饭店大都会议厅隆重举行。中韩双方共有200多名来自政治界、新闻界、企业界的代表出席此次发布会。出席本次发布会的韩国代表团一行50人，包括了李光宰等6名议员、2名政府高级顾问以及韩国广播公司、汉城电视台在内的15家韩国知名媒体。共青团中央书记杨岳也亲临发布会现场并作了重要讲话。中韩电子竞技大赛是由共青团中央发起并推动的一次中韩青少年网络互动娱乐的电子竞技嘉年华会。CKCG以“携手互联、青春世界”为主题，以中韩一脉相承的文化为内涵，以“传承、积极、互动、发展”为宗旨，以电子竞技为桥梁，致力于两国间的文化交流与共进。比赛设有专业组比赛和业余组比赛。比赛项目为国际电子竞技比赛标准项目，共计5款。中韩总决赛将于8月15日结束。作为国内首个由两国政府大力推动的电子竞技活动，CKCG2005受到了前所未有的关注。3月28日新闻发布会的召开标志着CKCG的正式启动，也标志着中韩两国的友好关系将借助数码网络的现代方式开启新的篇章。P

相关机制，目前已经进入题库编选、教材以及培训大纲的制订阶段，预计将于2005年9月份开始接收网上报名，考试标准将于10月出台，同时在全国各地设立考点。陆卫国表示，此次考试面向公众，对报考者没有特别要求，将主要考查动漫人才的实际操作能力，以及美术、动画、软件操作等方面的基础知识。考试通过者可获得国家文化部发给的相关资格认证证书。

暴雪《魔兽世界》欧洲追加25万套供货

暴雪近日宣布于4月15日在欧洲追加25万套《魔兽世界》，以满足当地玩家的狂热需求。自从2月11日发售以来，《魔兽世界》在欧洲已经卖出了62万套，还有很多玩家因为供货不足而无法买到。这次追加的25万套出货中包含有10天的“Guest Pass”（免费邀请券），让用户可以邀请一位朋友免费试玩；10天的试玩期过后，访客可以自己购买一份游戏继续使用他们的人物。目前，《魔兽世界》在英国的售价为29.99英镑，月费为8.99英镑，约合人民币140元。

美通坚信：2005年将是手机网络游戏真正爆发的一年

■本刊记者 司马平安

从2004年8月美通无线发布第一款手机网络游戏《三界传说》之后，手机网络游戏即成为移动增值业务的热点话题，也出现了像《神役》、《大话三国》这样的跟进产品。但作为一项值得期待的杀手级应用，除了《三界传说》已经实现收费运营之外，其他的手机网络游戏仍处于测试阶段，手机网络游戏的发展好像仍然处于一个雷声大雨点小的阶段，是什么因素制约了手机网络游戏的发展？是因为手机硬件平台么？实际不然，在《三界传说Ⅱ》即将发布之前，本刊记者走访了美通公司，他们拿出一款售价为1500元左右的摩托罗拉低端手机，并在上面顺畅地演示了《三界传说Ⅱ》的游戏过程。该公司总裁向记者表示：“在经过对研发的调整后，我们觉得，一款真正的手机网络游戏应该具有以下特性：1.具有即时互动性：作为一个网络游戏，做到真人对战（PK）、交友、实时聊天是首要条件。如果发一个‘你好’给对方直到对方看到，就需要5秒，对方输入回复直到自己收到，总共20秒，这样的用户体验肯定不好，用户也不会承认这是网络游戏。2.能支持多人同时在线：要做到这一点需要游戏中有一个足够大的虚拟世界，有足够多的场景。3.有图形化的表现：从红火的短信产品到基于WAP的游戏，基本都是依赖文字的，网络游戏中的场景需要有图形化界面，这是玩家的需要。”简单来看，要玩手机网络游戏，除了网络的支持，终端也需要满足两个条件：首先是支持数据网络，可连接GPRS或CDMA网络；其次，手机支持多媒体表现，目前《三界传说Ⅱ》的运行需要彩屏和Java的支持。

美通公司总裁还告诉记者，手机终端的发展同样遵循摩尔定律，每18个月处理速度提高一倍，使得手机终端的发展变得快速。像MOTOROLA V系列、NOKIA S60系列等手机现在都在1500～2000元的价格区间，而在这些手机中，较高分辨率的彩色屏幕、自动的GPRS连接、Java的内置已经成为标准配置。这些手机完全能支持手机网络游戏的流畅运行。当1500元的手机都能普遍支持手机网络游戏运行的时候，就是手机网络游戏市场即将爆发的时候，而2005年，我们看到了这样的趋势。我们相信2005年将会是手机网络游戏真正爆发的一年。P

产品信息

《航海世纪》丛书3月上市

《航海世纪》网游丛书于3月在全国上市，全套丛书由如下6本组成：《热血东归》、《天工海魂》、《山河寂寥》、《玫瑰的刺》、《蓝色铁骑》、《热那亚之龙》。《航海世纪》的6名作家分别为潘海天、葛巾紫、柳文扬、晴川、杜若、高戈（其中柳文扬曾多次获得中国科幻小说界最高奖——银河奖），他们的作品在网络读者中颇有影响力。他们以独到的视角来看待游戏中的人与事，使本套从书具有别样的阅读感受。

《无冬之夜2》2006年初上市

BioWare公司开发的《无冬之夜》（Never Winter Nights），以引人入胜的情节与深刻的内涵一举成为角色扮演游戏的经典之作。2006年初，雅达利、Obsidian Rainbow和BioWare联手打造的《无冬之夜2》（Never Winter Nights 2），将会在PC平台上与广大玩家见面。这次《无冬之夜2》采用《龙与地下



城》3.5版规则，将拥有更多全新的法术、专长和声望系统；队友增加至3名，队伍操作性也大大增强，可灵活地控制各种战术。

战术游戏《霹雳小组4》上市

维旺迪公司4月6日宣布，小组战术射击游戏《霹雳小组4》（SWAT 4）于美国正式上市。在《霹雳小组4》中，玩家可以控制5名特种队员，作为队长，玩家必须运用正确的战术指挥队员，同时还要分清歹徒和平民以避免误伤。如同



现今许多射击游戏一样，《霹雳小组4》将用Havoc物理引擎来使游戏更加逼真，玩家能用到真正SWAT小组所用的武器装备，例如M4卡宾枪、Benelli M4 Super90霰弹枪以及SureFire战术手电等。

电子竞技

2004年度电子竞技人物出炉



3月22日，新浪网与《大众软件》杂志社联合举办的新浪2004年度电子竞技人物终于出炉，长城挑战赛上勇夺100万大奖、CPL2004冬季锦标赛美国夺魁的电子竞技选手孟阳（RocketBoy）成为奖项的获得者。《大众软件》杂志执行主编王晨作为颁奖嘉宾向孟阳颁发了奖品。此奖项应该在2004年度盛典上颁发。由于孟阳忙于比赛、训练和各种商业活动，直至此刻才接受迟来的荣誉。

“王者”归来？
——《万王之王2》近期上市

■本刊记者 心鹰

说起网络游戏，今天的人们已经耳熟能详，但在5年前它还是个新兴事物。2000年5月《万王之王》开始内测，这标志着图形网络游戏正式进入中国。5年后，《万王之王2》回来了。这次《万王之王2》仍由雷爵公司制作，作为第一个自主开发MMORPG同时将MMORPG技术输出的中国公司，雷爵的实力可见一斑。凭借《万王之王》在中国玩家的经典地位，这次《万王之王2》的到来确实值得期待。

《万王之王2》继承了一代作品中的许多优秀设定，在此基础上游戏系统也进行了非常大的调整。首先，新作采用3D引擎，这使游戏画面比前作更加明亮，更加符合“非核心”玩家的需要；其次，《万王之王2》将游戏的界面与动作指令进行了最大程度的简化，力求使新玩家也能快速上手；另外，在职业平衡性上，《万王之王2》也进行了完善。

据亚洲互动（《万王之王2》的运营公司）首席运营官吴疆介绍，亚洲互动在代理《万王之王2》后对公司的管理人员进行了调整。引入了中国台湾省的一些资深游戏研发人员成为公司的管理者，这样做能使运营公司与研发公司更好的交流。吴疆认为，现在大陆网络游戏市场虽然充满了挑战，但还是不乏机遇。《万王之王2》凭借自身的游戏品质和品牌效应，加上务实肯干的服务内容，很有信心能冲入第一阵营，成为中国排名前十的网络游戏。《万王之王2》已于3月31日在中国台湾省开始内测。雷爵方面正在对游戏技术层面上的问题进行调整。5月中旬《万王之王2》在中国大陆地区开始内测，届时将只会对游戏平衡性作细微调整，虽然大陆玩家会晚一些进入游戏，但得到的服务也将更加完善。5月13日恰逢《万王之王》进入中国五周年，亚洲互动还将展开一系列的庆祝活动，包括重现游戏场景、焰火晚会等。目前，亚洲互动与雅虎合作开发的《万王之王2》官方网站也已开通，亚洲互动力争使新老玩家都得到最好的服务。



亚洲互动首席运营官吴疆



网络游戏·非主流的声音

■本刊记者 生铁

2005年3月28日，金山公司的网络游戏《剑侠情缘网络版》推出了最新资料片《剑侠情缘网络版——山河社稷》。金山同时还搞了个发布会，宣布新版本形象代言人评选活动落下帷幕。“剑网”游戏南京玩家翁毅（游戏角色名：大马虎）以2957票最终当选该版本的代言人。这位玩家非常了得，他不是个乳臭未干的小子，更不是位春心骚动的小丫头，而是国内一位年过五旬的外科医生。

据悉这位外科医生目前以155级的最高级别在《剑网》玩家中名列首席。游戏外的他周游50多个国家，曾代表中国奔赴非洲等地做长期医疗救助，是一位学识渊博的人物。他平时酷爱网球运动及钱币收藏，涉及网络游戏始于2001年。

从商业宣传的角度而言，金山还是手法娴熟的，金山公司不承认这是一次商业炒作。金山公司CEO雷军表示：“新版本选择普通游戏玩家代言人，是游戏代言人选拔活动从‘商业炒作’到‘游戏人文’回归的一次尝试。”金山公司高级副总裁王峰表示：“游戏的本位群体是玩家，游戏代言人应该成为厂商与玩家沟通的桥梁，代表一款游戏的形象，而不应该是一种商业炒作。金山希望通过‘大马虎’在游戏和现实生活中均非常正面、成功的形象改变人们对网游的偏见，为网游作为一种文化及休闲娱乐方式正言。”

如果说金山公司从这些正面的角度谈谈也情有可缘，毕竟上学的玩家可以把这个外科医生玩网游的新闻拿给爸爸妈妈看，告诉他们网络游戏不像他们想的那样坏。而另有一种声音，看起来就有点很难苟同。有报道写道：“业界人士表示，目前网络游戏在国内仍然没有被大众主流文化认同，网游更多被当做一种不良的负面事物对待，而此次《剑网——山河社稷》版本代言人翁毅以现实社会中成功主流人士的形象出现，标志着游戏作为一种休闲娱乐方式，作为一种文化和人文现象逐渐得到认同。”

有个50岁的医生玩玩网络游戏，难道就真能说明游戏已经真正进入了主流休闲文化范畴了吗？笔者并不这么认为。我也曾在大众媒体上看到过关于这位代言人的相关报道，带给人的感觉依然只是猎奇。一种事物真正能成为主流，不仅要求掌握社会舆论力量的人支持它，还需要这些人真正懂得它、精通它、喜欢它。只有到了那一天，这种事物才可能真正溶入社会文化的主流。仅靠一两个天生老玩家站出来替它说两句话，或者仅靠几个运营网络游戏资产上亿的公司，是不能使这个行业真正健康茁壮的。

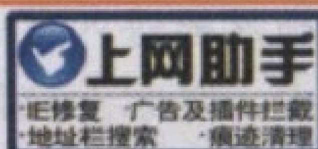


“剑网”第一玩家翁毅，职业：外科医生；游戏ID：大马虎

倒是这位翁老先生对网络游戏的看法值得关注。他说：“网络游戏不是陷阱……网络游戏给我的生活没有带来任何影响，我的家人、朋友对于我的游戏生活均表示支持，游戏带给我现实生活中不一样的快乐和满足。”

这位翁老先生在游戏中的155级角色，比排名第二的高了一级，而这一级之差需要上亿的经验值，打一只怪只有几百到上千的经验值。所以他的领先地位很难被打破。据悉这位翁老先生每天玩网络游戏的时间是固定的，很有节制，其他时间他雇了两位代练者，24小时轮番帮他练级……

讲完了这个故事，再给大家讲个笑话吧。一位渴望创业的年轻人问一位富翁，他当年是如何成功的。富翁说，第一天，我花5分钱买了个苹果，我把它擦得很亮，比其他人的苹果都亮，然后，我按一角钱的价格把它卖了出去。第二天，我用赚来的一角钱又买了两个苹果，又把它们擦得很亮，并依旧按每个1角钱的价格把它们卖了出去，现在我就有两角钱了。年轻人听到这里，感到心潮澎湃，认为自己了解了致富的真谛。然后富翁接下来说，第三天，我接受了500万美元的遗产。P



本期间谍软件及木马播报

为更好地清除各种互联网上传播的病毒，保护各位读者的电脑安全，本刊特联合深受网民喜爱的互联网安全工具上网助手推出间谍软件及木马播报。上网助手2005已完成了间谍软件及木马的升级，并保证每周升级，下载链接为：www. 3721 zs.com。

重点间谍软件及木马：

名称：JR波特（Backdoor.JrBot.a）

危害程度：★★★☆

特征：该病毒会偷窃用户的个人信息，包括软件序列号、Yahoo User ID等。另外还会攻击网上的机器，消耗系统资源，造成电脑运行变慢。病毒运行后会登陆到特定的IRC频道，接受黑客的远程控制，扫描存在漏洞的电脑并进行攻击。

名称：维斯达变种I（Backdoor.Wisdoor.i）

危害程度：★★★

特征：该病毒是基于IRC的后门程序，黑客可以获取中毒电脑的系统信息，甚至可以利用中毒电脑上的摄像头进行偷窥。

本期间谍软件及木马提示：

名称	类型	危害表述	危害程度
传奇终结者变种AAT（Trojan.PSW.LMir.aat）	木马	该木马主要偷窃网络游戏《传奇世界》的用户相关信息，造成游戏用户的账号失窃等，并把这些信息发送到特定的电子邮箱里。	★★★
温瑟（Trojan.Winser.a）	木马	此木马运行后，主程序调用释放出来的WINS漏洞利工具ccSetMngr.exe，攻击远程计算机。温瑟接受并执行来自IRC的多种后门命令，黑客通过在IRC上发送这些命令，可以完全控制被感染的计算机。	★★★
Lovey（Win32.Troj.Lovey）	木马	该病毒是一个千年网络游戏盗号程序。病毒通过代码注入技术隐藏自身，并窃取用户的千年账号、密码等相关信息，并通过电子邮件发送到木马种植者手中。	★★★

上网助手2005能彻底查杀上述间谍软件及木马，请到上网助手网站www.3721zs.com免费下载最新程序。

恶意网站举报排行榜

恶意网站会释放各种恶意代码，给网上浏览造成干扰，主要表现包括：篡改IE首页、泄露上网隐私、使QQ乱发消息等，严重的还会感染木马等等。

本期受到最多举报的恶意网站排行如下：

网站连接	网站名称	举报量
http://www.fjwz.com	福建网址	12718
http://www.ok520.com	邂逅情缘音乐网	11048
http://www.52011.com	免费注册5位数QQ靓码	5466
http://www.51115.com	51115网址	5333

上网助手2005“IE修复”功能可完全恢复被上述恶意网站篡改的IE设置，请到上网助手网站www.3721zs.com免费下载最新程序。

本期佳作甚多，既有曾获好评的中文版游戏，如《战锤40000——战争黎明》（Warhammer 40K Dawn of War），也有画面华丽的动作、射击类游戏，如《极度深寒》（Cold Fear）、《美女大盗》（Stolen）；还有强作《毁灭战士3》的资料片“邪恶复苏”（Resurrection of Evil），单机游戏一派欣欣向荣的景象。不过真值得反复把玩或者能让大家连线火热对战的游戏除了“战锤”还是少见，而且这些游戏一如既往地要求高配置。

■晶合实验室 fly

毁灭战士3——邪恶复苏
DOOM3：Resurrection of Evil



类型：第一人称射击
制作：id Software
发行：Activision
上市日期：2005年4月2日
推荐度：90



资料片本身在画面上并没有提升，只是设计了一个老套的重返火星的情节，再次让玩家成为孤胆英雄和无穷多的恶魔们战斗。多了一种新怪物，而经典武器——双管霰弹枪也再次回归。更加华丽、更加豪爽的战斗使得资料片的血腥度再次提升。

美女大盗
Stolen

类型：冒险
制作：Blue 52
发行：Hip Games
上市日期：2005年4月3日
推荐度：85



游戏类似《神偷》，强调隐秘潜入，只不过主角换成了一位身怀绝技的俄罗斯MM，她更拥有无数高科技武器和装备。美女总是喜欢出风头，到处偷窃各种价值连城的宝物，然后得意洋洋地看着自己的事迹上了新闻头条。与《神偷》一样，阴影的概念非常重要。玩家要利用阴影隐蔽自己，通过观察阴影判断敌人的位置，在很多地方都要利用阴影的移动快速展开行动。

极度深寒
Cold Fear

类型：第三人称射击
制作：Darkworks
发行：Ubisoft
上市日期：2005年3月30日
推荐度：85



游戏制作得很华丽，但情节很老套——病毒泄露，活人变僵尸，玩家想尽办法逃出生还。一开始玩家出现在一艘货船上，这艘船在暴风雨的摧残下摇摇欲沉。玩家的画面一方面被雨水冲刷得模模糊糊，另一方面又要和颠簸摇晃的船身作斗争，如果机器配置不高，刚开始就能让你有呕吐感。游戏的射击控制比较奇怪，按住鼠标右键进入射击模式，但不知为何此时视角总是向上飘，使得准星控制异常困难。游戏采用游戏机的视角跟踪方法，玩家在某些拐弯处可能会感到不习惯。

猎杀潜航III
Silent Hunter III

类型：模拟
制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
上市日期：2005年3月22日
推荐度：80



一代在上个世纪就曾引起广泛关注，无数爱好者眼巴巴等着育碧出3代。本作一拖再拖，终于在2005年问世了。玩家将扮演德国U型潜艇的指挥官，时间从二战早期追杀别国船只的1939年到末期被别国追杀的1943年。和前两代差不多，玩家还是不能到处走动，虽然能进入某些特定房间，但可做的事情相对还是较少，基本上只需控制速度、方向、深度、瞄准、射击这5个参数。游戏的画面比前作精细不少。

战锤40000——战争黎明（中文版）
Warhammer 40K Dawn of War

类型：即时战略
制作：Relic
发行：THQ
上市日期：2005年3月23日
推荐度：85



刚听说本作成为WCG的比赛项目之一，这既表明游戏的确制作精良，同时也表示其拥护者不在少数。不同于其他即时战略游戏，“战锤”中弱化了资源采集的环节，这样也就意味着在某种程度上弱化了战略成分，更加强调战术和战斗。不过笔者还是喜欢欣赏热兵器与冷兵器的较量，就像“星际”里的机枪兵战狂热者。“战锤”里几乎每个兵种都同时有机枪和斧子，两军相遇先是激烈的对射，然后冲到一起互相乱砍，实在很豪快。看起来兽人在这方面有着先天优势。

乐高星球大战
Lego Star Wars





类型： 动作
制作： Traveller's Tales
发行： Eidos Interactive
上市日期： 2005年4月1日
推荐度： 90

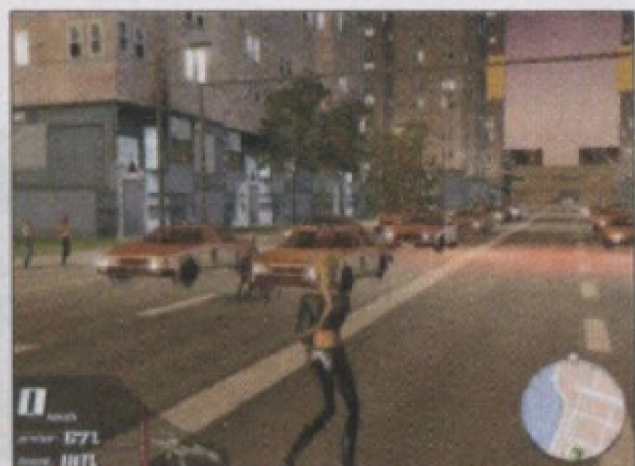
“乐高”是全球知名的儿童玩具名品。在《星球大战》的世界观背景下，游戏中的所有人物、道具和场景都由圆头圆脑、滑稽可爱的玩具搭建而成。游戏以“星战前传三部曲”为故事背景，《魅影危机》《克隆人的进攻》和《西斯王的复仇》在本作中都会出现。游戏虽然是个玩具搭建的世界，但并没有污了“星战”的名头。本作素质极佳，画面靓丽，玩起来也很轻松愉快，完全没有以往“星战”作品的晦涩感和紧张感。笔者尤其喜欢看滑头滑脑的尤达大师板着脸给杰迪们上课的模样。

版面有限，这些游戏笔者不再赘述，仅列出基本资料供大家参考。



洛克人X8（中文版）
Rockman X8 Chinese
类型： 射击
制作： Capcom
发行： EA Games
上市日期： 2005年3月19日
推荐度： 80

弹无虚发
Gotcha
类型： 射击
制作： Gathering of Developers
发行： Gathering of Developers
上市日期： 2005年3月22日
推荐度： 65



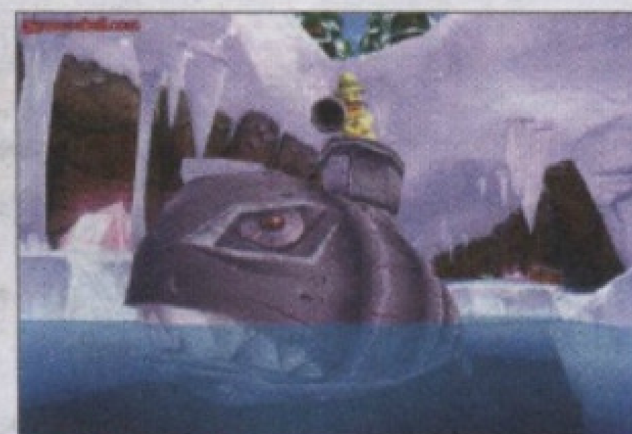
曼哈顿追逐赛（中文版）
Manhattan Chase Chinese
类型： 动作射击
制作： Team6 Game Studios
发行： Team6 Game Studios
上市日期： 2005年3月22日
推荐度： 75

盖茨堡战役
Campaign Gettysburg
类型： 即时战略
制作： HPS Simulations
发行： HPS Simulations
上市日期： 2005年3月22日
推荐度： 70

高山救援
Mountain Rescue
类型： 策略
制作： Learning Company
发行： Learning Company
上市日期： 2005年3月22日
推荐度： 70

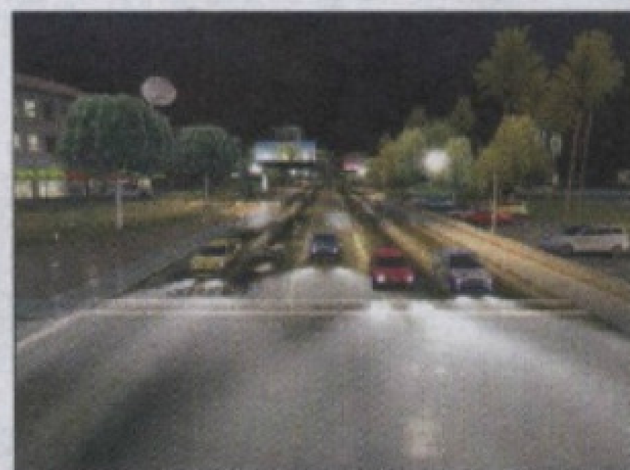


加菲猫
Garfield
类型： 动作冒险
制作： Hip Games
发行： Hip Games
上市日期： 2005年3月23日
推荐度： 75



袋鼠闯天关2
KAO The Kangaroo 2
类型： 动作冒险

制作： Tate Interactive
发行： JoWood Productions
上市日期： 2005年3月23日
推荐度： 75



街头赛车联盟
SRS Street Racing Syndicate
类型： 赛车
制作： Eutechnyx
发行： Namco
上市日期： 2005年3月23日
推荐度： 75



银河天使——永恒的情人（中文版）
Galaxy Angel Eternal Lovers
类型： 策略模拟
制作： Broccoli
发行： 光谱资讯
上市日期： 2005年3月24日
推荐度： 80

抢救行动3
Emergency 3
类型： 即时策略
制作： Sixteen Tons Entertainment
发行： Global Star Software



上市日期： 2005年3月26日
推荐度： 70

战斗——121特遣部队
Combat Task Force 121
类型： 第一人称射击
制作： Direct Action Games
发行： Groove Games
上市日期： 2005年3月26日
推荐度： 80



工业大亨II——信息霸主（简体中文版）
Industry Giant ÇÜ Addon Chinese
类型： 模拟经营
制作： JoWood Productions
发行： JoWood Productions
上市日期： 2005年3月28日
推荐度： 85

混乱联盟
Chaos League
类型： 即时策略
制作： Cyanide
发行： Strategy First
上市日期： 2005年3月30日
推荐度： 75

编外杂谈

在很久很久以前，一位游戏界的前辈曾经下过“游戏迷定然是动漫迷”的断言，这在当时的玩家中得到了高度统一的认可。小编我那时正处在为了游戏和动漫这两者高度狂热，甚至一度荒废学业的地步。每天早上去书报摊看看海南版的《七龙珠》和《篮球飞人》有没有出新的，放学后再去包机房打打超任实况或者去街机厅切磋街霸（没钱也会站着看别人打一会儿），那时我固执地认为，游戏和动漫会陪伴我一生，直到我垂垂老矣时，也会在“超超级任天堂10”上享受“街霸28代”给我带来的乐趣。不过自超任之后，任天堂的家用主机事业就一溃千里，业界的变化之快，自然不是那时我一个毛头小子所能想到的。

不过我始终觉得这么些年来我没有变。没有变吗？如果我再年轻个10岁，我简直无法想象自己居然会对“火影”和“海贼王”没有兴趣。但是，我笃信自己还和以前一样是个漫画迷，《篮球飞人》和《城市猎人》还是我心中至高的经典，我也还在追看《浪客行》和《剑风传奇》这样的漫画。不过，肯定没有10年前那样不顾一切的劲头了。话说回来，要是我现在还对“火影”着迷，那才有点奇怪呢……我这样安慰自己，现在的小朋友可是一来劲就自己折腾一套装备出来玩Cosplay的，能去跟他们比么？随着年龄的增长，口味有些许的变化，那也是很正常的。那么我在担心什么呢？昨天在看综艺节目“我猜我猜我猜猜猜”的时候，看到吴宗宪在台上耍宝般地唱着“一起森巴舞……”扭了起来，但是台下一片寂静，那些十七八岁的孩子们居然都不知道他唱的是什么歌曲。看到这里我的背脊上也一片寒意……虽然我远没宪哥那么老，但是我也的确经历过“忘情森巴舞”这首歌正流行的时期。那么，大软的读者大多是20岁以下的年轻人，会不会我说的笑话他们也常常不明所以？大软总是有年轻的新读者不停加入，而我却在慢慢老去，这代沟会越来越大……难道说，不到30岁的我很快也要变成小伙子们眼中的“老家伙”了？天哪……

好了，各位请不要发笑。以上不过是一个不再年轻的家伙从最前端的潮流中逐渐掉出来时，突发心血来潮地伤感而已。

不要停止脚步，向着夕阳和浪花继续前进，8神经！

8神经
yangli@popsoft.com.cn



拿什么拯救你，RPG？

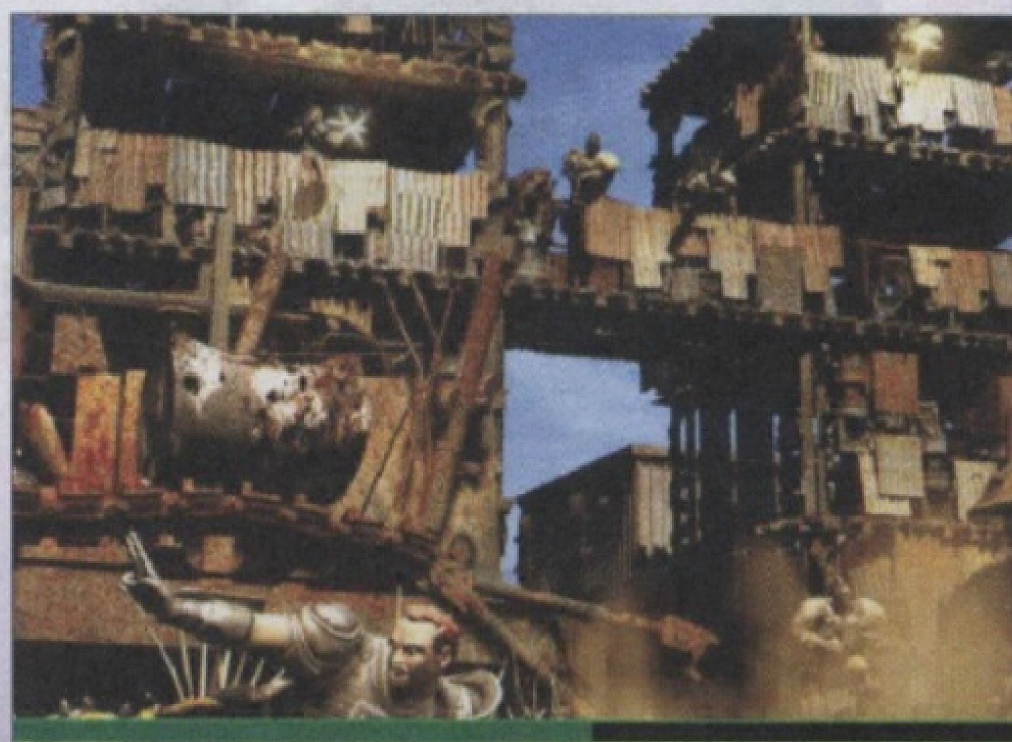
■上海 古留根尾·我我神

编者按：不久前，由前Interplay《辐射》（异尘余生）制作小组3名悍将组建的Troika Games宣布了正式关门。不知道那些铁杆的欧美RPG玩家心中有什么感受，但是我敢打赌，自从黑岛被解散之后，他们就再也不会有什么所谓的“打击”。听一个欧美RPG的老鸟发牢骚是非常有趣的事，尽管这个牢骚积攒了太久，迸发出来可能会将很多人打晕，但是小编读来，刻薄之余着实暗含无奈。各位仔细咀嚼定可津津有味。

玩家若对本文有不同意见，欢迎来稿讨论。

《辐射》当初凭着勇开先河的天下第一，硬是培养了一批追星族。乃至后来口耳相传地“辐射”出去，大家都只吃这一套，导致玩家也不管是不是明白了就里，就拿出《辐射》来以示自身品味的与众不同……

Troika终于完蛋了，这是一件好事。对咱们中国人来说，事情不仅仅有高潮就有低潮，低潮完了还能高潮，这就是一个循环。当年《博德之门》号称挽救了濒死的角色扮演游戏的时候，万人空巷，欢呼雀跃，大家都达到了高潮。但是时间一天天地过去，人们发现高潮并不能持久，因为那些做游戏的总以为只要找到一个成功的范例，就一定能效而尤之，让自己也成功。所以大家都蹲着瞅，就等有一个得道的，好让鸡犬统统升天。官话来讲，这叫寻找成功案例背后的盈利模式。可猴子能掰棒子，狗熊就不一定能掰棒子。所以当那些学不会新把戏的家伙都用无限引擎来玩《博德之门》的老花招的时候，他们就一个个都败下阵来。越到后来的越惨，比如说Interplay旗下的黑岛工作室，本来是打算做《辐射3》的，还起了一个煞有介事的代号“范布伦”（Van Buren）。而且你知道，《辐射》当初凭着勇开先河的天下第一，硬是培养了一批追星族。乃至后来口耳相传地“辐射”出去，大家都只吃这一套，导致玩家也不管是不是明白了就里，就拿出《辐射》来以示自身品味的与众不同。这就和假洋鬼子说“鸟文”，80后作家玩纯洁是一个道理，“鸟文”和纯洁，其实都是冤枉的。然后Interplay有一天突然发现零花钱全给败光了，于是它就呼叫黑岛的人：“范布伦，范布伦，这里是二东家，这里是二东家。你们被开除了，我重复，你们被开除了。听到请不用回答，因为我没钱要跑路。完毕。”后来游戏制作公司从中吸取了教训，绝对不把开发代号太早拿出去瞎嚷嚷，免得到时候总公司周转不灵要开人的时候，总先想起那些代号名称琅琅上口、亲切好记的项目。然而问题是，大家都知道了范布伦的存在，突然说驾鹤归西了，总有些无法接受，感觉上这一定是一起医疗事故而不是自然死亡，背后一定有不可告人的阴谋，就好像游戏里描述的那样。但事实上真的是什么阴谋都没有，Interplay就是把黑岛拿去换钱花了。但是它不能跟大伙这么交待，会显得特别败家。于是它就说，黑岛没还关闭呢，我们只不过把人都开除了，他们工作能力不行；《辐射3》也没被取消，我们官方什么时候宣布要做这个游戏了？都别瞎嚷嚷了，那是人家蒙你们逗你们玩儿呢。这就是低潮了。其实它



没人敢说《辐射》（异尘余生）不好，于是人人说起它的好时都显得那么理直气壮。



第一次挽救“已死”的RPG游戏的“博德之门”系列







Troika仅有的3款作品，《奥秘——蒸汽与魔法》（上左）、《吸血鬼——避世血族》（上右）与《灰鹰——元素邪神殿》

应该是一件可喜可贺的事情，因为风水轮流转，车到山前必有路，船到桥头自然直。但是外国人他不懂这些，他以为风水就是用来贷款供房子的时候卜个吉凶的，所以他们通常在这个时候就如丧考妣，拉长了脸哭着直嚷嚷：我们没钱了，我们把人都开除了，我们破产了，我们公司倒闭了，我们统统失业了。一部分眼睛不是那么雪亮的玩家，不懂事地瞎起哄，也拉长了脸哭着直嚷嚷，我们没游戏玩了，我们的明星制作人统统完蛋了，我们喜欢的公司都倒台了，《辐射3》还没开发出来就玩完了，角色扮演游戏又死了。

这本来就已经够丧气的了吧，但是不算完。因为还有好多人都不知道Troika是干什么的呢，这一问就显得特没心没肺，特火上浇油，扒开了血口子冲里面揉盐巴似的。Troika是由当年制作了《辐射》的3位著名制作人里昂·博雅斯基（Leon Boyarsky）、提姆·凯恩（Tim Cain）以及贾森·安德森（Jason Anderson）从Interplay请辞之后，自己组建的一家游戏制作公司。按照传统，我们一般还要说说这家公司有什么业绩，做出过什么游戏。因为同样是按照传统，只有最吃饱了闲着无聊的人，才会去较真到底是什么公司，以及什么人，制作出了什么样的游戏，并且以此为标签给人、事物进行先入为主的定性。而一般玩游戏的，只知道好玩的就给它早请安晚请安，崇拜得好似亲爹一般；不好玩的就狗血喷头一顿乱骂，一副拿起筷子吃肉，搁下碗骂娘的没良心样。所以按照传统，Troika就显得更加悲戚，因为它从头到尾也不过产出了3个游戏而已：2001年的《奥秘——蒸汽与魔法》，特色是无缘无故地占用大量CPU资源，拖慢机器以及可笑的贴图错误；2003年的《灰鹰——元素邪神殿》，特色是没整合好的3.5版龙与地下城规则，友善度欠佳的用户界面；还有2004年的《吸血鬼——避世血族》，特色是使用了《半条命2》的引擎，但是画面糙得好像整个公司只有一个兼职美工一样。

别怕，角色扮演游戏就是这样的。画面要烂，要糙，要豪放得好像图形加速卡这种技术根本就没出现过……光是画面差劲还算不上一款“称职”的角色扮演游戏，非得要BUG层出不穷，技术漏洞比比皆是，这才能叫不折不扣的RPG。

别怕，角色扮演游戏就是这样的。画面要烂，要糙，要豪放得好像图形加速卡这种技术根本就没出现过，要粗犷得仿佛新世界电脑公司（New World Computing）实在是没有周转资金，拿了上一代的引擎就做出个资料片愣充是《魔法门VIII》，还拿“其实我们更加注重剧情所以图像技术糙了一些还请大家多包涵”这样搪塞的外交辞令来圆谎。所以新世界电脑公司这才倒闭，《魔法门》的授权叫法国人给拿了去。但这样还不能算完，光是画面差劲还算不上一款“称职”的角色扮演游戏，非得要BUG层出不穷，技术漏洞比比皆是，这才能叫不折不扣的RPG。比如说德国人开发的《圣域》（神圣纪事），画面糙、BUG多；人物只有8个方向，还不是用建模搭出来的。整个游戏世界就一幅地图，玩的时候全给你读到内存里，只在有些地方象征性地设点Checkpoint，用Real-time Loading调节一下气氛。除此之外无时无刻机器均被折腾得咔咔直响，好像有人不小心把胳膊伸到绞肉机里去做了香肠一样，听着就心疼。最了不起的是，德国香肠还出语法错误，有时候剧情看着看着动词变了时态就搁在句末了。显而易见中国和外国都一样，咱们的汉化质量难以保证，他们的Localization做得也不是那么好。可是我们每年都有3.15消费者权益日，虽然外国也有，可他们不爱过。这游戏最后也几乎玩完了。

再有就是《神界》系列，也是糙得不行。但是尽管技术上不达标，可怎么说还是用心做了的。比方讲虽然它用上了不能再过时的45度视角来解决人物形象不够饱满、无法用自由旋转来观察角色的问题，然而这45度角用得也实在是有新意。因为不但玩家的视角是45度的，就连画面它也是45度的。于是你就不得不盯着好像平行四边形的一帧帧画面展开华丽的冒险。真的很冒险。不晓得从什么时候起，做角色扮演游戏的出现了个不成文的规矩，那就是要自由度。所谓的自由度，就是恨不得让玩家什么事情都能干，比如说砸锅摔碗，抄起桌子椅子朝背包里揣拿去卖钱，实在不能卖钱也能当原材料组合些什么出来。这些都是基本。更进一步的，玩家必须要能自行作出一些选择，比方讲是不是帮老太太寻孙子啊，捡到人家的钱是不是上交国家啊等等。这样才显得有自我，有思想，才能五讲四美什

么的。要是再更进一步，就要牵涉到人物互动的反馈问题。这有一个说法，术语叫作NPC Behavior，那意思就和做AI状态机差不多，是门高深的学问。就比如讲玩家必须可以控制主角在人家门口小便，人隔壁小姑娘就会红着脸羞涩地跑开大叫“好讨厌！”要是你的人物只能进别人家翻翻箱子偷偷细软什么的，就不叫作有NPC Behavior。所以老式的角色扮演都玩完了。做《神界》的本来也想赶这个流行，也想在别人家门口小便来着，可是游戏终归是45度角的，人物也只有8个面，多半对不准人家大门口，过堂风一吹全糟尽了自己，最后只好算了。但是它终究还是要有自由度的，不然就算不上称职的角色扮演游戏，于是《神界》就安排了好多能活动的桌椅板凳，虽然没办法往背包里揣，或者是拿去炼钢炼铁什么的，但是能抄起来砸人。这还了得？！于是蜡烛头被抄了起来，朝骷髅兵扔了过去；大石头块被抄了起来，朝兽人战士扔了过去；花园的条凳被抄了起来，朝各种各样叫不出名字来的妖怪扔了过去。游戏制作人一看，这也挺有意思的不是？觉得差不多了，就归置归置发行上市了。不曾想角色扮演游戏其实已经没几口气好喘的了，喜欢玩的，怀念的还都是复古派的这个调调；不喜欢玩的，其实能不能进别人家小便他都不玩。所以《神界》居然风评还算不错，后来就又出了《超越神界》，也是一样的调调，看不出来超越了多少。当然角色扮演游戏也压根就没指望靠它们咸鱼翻身。

> 显见电子游戏这个行业，是多么地炎凉，多么地有奶就是娘……角色扮演游戏咽气之后，人们就把它的尸首随手朝荒郊野外那么一扔，也不用席子卷上一卷，就自顾自照样歌舞升平去了。

说起来，走怀旧路线本来就是下下策。因为当初人们之所以都不玩角色扮演游戏全跑去玩《雷神之锤》，就是因为RPG实在是太小众，太不亲民了。角色扮演游戏能和别人进行激烈的连线对战么？不能。所以它败给了第一人称射击游戏。那么角色扮演游戏能和别人进行激烈的连线对战的同时，觉得不爽还能通过聊天窗口骂街么？不能。所以它又败给了网络游戏。虽然一开始，网络游戏还要借角色扮演游戏的鸡生它自己的蛋，因此标榜出来的都是什么大型网络角色扮演游戏，头衔就很唬人，而且听起来很大型，很是玩不完的样子。不像角色扮演游戏，一下子就玩完了。但是后来网络游戏发展起来了，就不需要RPG来撑场面，再加上以前的说法太拗口太冗余，于是兔死狗烹、鸟尽弓藏，就直接简称为网络游戏。显见电子游戏这个行业，是多么地炎凉，多么地有奶就是娘。一家公司，一个游戏类型，一块桥头堡，一片滩头地，说完蛋就完蛋，被抛弃就被抛弃，要并购股价就呈坠楼态势下跌，一点都不带含糊的。不会有医生垂头丧气地面对家属微微摇头，也不会有星期天黑边粗体的沉重讣告新闻。角色扮演游戏咽气之后，人们就把它的尸首随手朝荒郊野外那么一扔，也不用席子卷上一卷，就自顾自照样歌舞升平去了。


《博德之门》让很多人觉得有了ADND，RPG就会永远活得滋润

后来，来了一个日本人。看见角色扮演游戏还没烂透的老骨头，觉得很有意思，就捡了回去当纪念品。因为日本也有RPG，但没有见过这样的。而且日本的RPG技术上还不够先进，还停留在粗茶淡饭、菊花与刀的阶段。简单来说，就是种菊花的老农风雅地呈上作品，然后拿些不阴不阳的话噎人，比方讲“足下若是觉得我这菊花未够盛美，不才便在这里横刀剖腹明志”一类的鬼扯。因为经常喜欢走这样的极端，所以日本人的电脑游戏统统剖腹自个儿折腾自个儿死光了，剩下来的大多是黄色游戏，因为上不得台面，所以好歹苟活着。相比之下，日本的电视游戏就比较聪明，不会动不动就切肚子扯肠子血呲糊啦地演全武行，而是靠去藩邦捡别人的尸首，看上去不错就带回来当纪念品，然后再到主菜单里选择“开发”一栏，动用“研发”指令，消耗一些AP来制作所谓自己的产品。所以日本的电视游戏能够长盛不衰，并且道貌岸然地从来不大规模发行黄色游戏，只是有时候偷偷地趁没人看见的时候推出那么几款过过干瘾，特别没意思。这个时候，日本人已经把捡回来的烂骨头研究了个差不离，就发行了《武神》（Busin），然后告诉大家说，其实这就是鼎鼎大名的《巫术》哟！没玩过吧，那可是人家“米国”以前最出名的角色扮演游戏，说了你们也不懂。可是它不光是“米国”的，也是日本的，因为咱们进行了再开发。假如你敢说不好玩，我就横刀去给你剖腹。而实际上呢，这又是一个Localizition的产品，不过把《巫术》翻译翻译，所有的英文字用片假名拼一拼就完事了。日本人也不看《焦点访谈》，所以他们的玩家吃了亏都不知道。

结果，日本正经八百的角色扮演游戏，还是苟活下来的那些。大部分上，你都能在其他的作品中找到原型，只是有时候偶尔有些不那么起眼的零星新点子，就好像正在慢慢进化成人类的单细胞生物，让人看着干着

急，一点提不起劲来。但其实不用急，因为日本人的脾气就是这样温吞的，所以他们的火箭总是放到一半掉下来砸到自己人。好多好多年以后，《勇者斗恶龙》还是一如既往地救公主战火龙，还是一如既往地抽金属史莱姆升级，还是一如既往地鸟山明的时候，人们也还是一如既往地在秋叶原排0点发售的长龙大队。许多人管这个叫作怀旧，叫作经典，叫作保持着对夕阳余晖般的往日美好时光的憧憬，叫作不落肤浅空洞的商业圈套的清高。但是我就觉得《最终幻想》没有什么不好。虽然每次说起角色扮演游戏，就会提到这个嚼得烂熟的名字让人腻味得直犯恶心。可是8代移植到电脑上的时候我还是非常兴奋，大吃了一惊。倒不是说8代用了什么正常的8头身，抑或是取消了传统的角色扮演系统，这些都是细枝末节，都是慢慢进化中难以觉察的一环，是软体动物朝节肢动物方向迈出的其中一步，没什么大惊小怪的。让我觉得开心的是，日本的RPG已经越来越日本，越来越独立，可以下山出师开馆收徒了。比如说这游戏里的学园剧情结、成人少年化情结、学园热斗情结。当时我还年纪小不懂事，总觉得一帮未满20岁的大姑娘小伙子以学生的身份抄家伙打仗，有种说不出来为什么的够劲。这还不算，因为大姑娘小伙子们并不因为未成年不负法律责任就了不起了，他们打仗的时候也会拼命挂点，这就更加地让人说不出来为什么的够劲。感觉就好像花仙子没找到七色花让汽车给撞残疾了，小红帽刚出门就看见狼外婆在嚼老奶奶的大腿肉骨头一样，特别具有颠覆性。而且和我们上中学的时候一帮坏孩子聚众殴械斗什么的挺像，玩起来就特别有亲和力。后来我才算明白，这就和“只要向着夕阳，去哪里也好……”或者“学长来追我呀！”或者“请以结婚为前提和我交往……”等一样，是日本的符号标志。就好像富士山的雪、北海道的熊、早上的味噌和星期天的暖桌炉火锅一样，是些虽然放之四海未必就不准，但绝对就不够味道的国家象征。假如是瑞士的雪、北极的熊、天津的豆面酱和东北的大炕头，这就不行。所以你现在看到的动画片，总是有校园戏；校园戏之外还要是高中校园，当然初中更棒；中学之外老师也年轻水嫩，最好不超过18岁，不然就只能算到大叔大妈一类，只能当教导主任或福利社营业员；小可爱的教师或学生会长之外学生还要能打，不但能打还要越打越能打；热血乱斗之外还要不停地死人，一点都不带手软地死龙套、死配角乃至死主角。掌握了这一套，推广开来，就掌握了日本轰隆隆运转的商业机器，就什么事情不用做光等着数钱数到手抽筋好了。至于角色扮演，用这个公式一套，更是大大提高了其流水线生产的能力。所以虽然日本不会发射火箭，但是他们的电视游戏平台一年下来能推出无可计数的角色扮演游戏和不是角色扮演的游戏；美国人虽然发射火箭像放二踢脚，但是他们的角色扮演游戏已经完了，放火箭又不能拿来当游戏玩，因此美国人最后下场就会很凄惨。



《勇者斗恶龙》，在欧美的地位也许跟“博德”在日本的地位差不多



《最终幻想》，日本人制作RPG的理念被市场证明比美国人更成功

这个时候，就有人使出了特别厉害的一着杀手锏。因为你可能还记得第一次角色扮演游戏快要完蛋的时候，就是《博德之门》拍马来救的。当然如今《博德之门》已经沦为家用机上的动作游戏，自然不可能再杀将回来。但是《博德之门》是基于第二版龙与地下城规则的，简称就是ADND。没有错，就是现在无论什么网络角色扮演游戏都要标榜的那个ADND，就是不管什么时候论坛舌战的时候用来抨击对方毫无内涵可言的那个ADND，就是只要去应聘游戏相关职业就要提及以表示自己对产业有相当了解的那个ADND。其实龙与地下城这个东西，在上世纪80年代人家玩得差不多了，不过在后来的几年里一直出到了现在的3.5版，并且更进一步地衍生出了D20系统以便形成泛用的纸上角色扮演游戏规则，这些都是高深的学问。但我能告诉你的是，我的一些同事从1975年就开始撰写自己的纸上角色扮演游戏规则，如今也只是在偶尔有空的时候，于星期三找一些项目不是那么忙的同志跑一个促进脑力开发、有益身心健康的无骰团。更多的人，并不像你们所想象的那样，当真会在每个星期天到镇子上的小教堂里，做完弥撒便例行公事地投骰子做人物表。不，他们不。那么他们都干些什么呢？请让我来告诉你，他们去喝啤酒、去逛舞会、去和女朋友约会、去玩《半条命2》和《天堂2》；去干你们这些自诩为角色扮演游戏中坚力量所不齿的、正常生活所必需的事情；去干比那些在谋求关卡设计师这个职业时，先自报家门表示自己当过多少次DM、跑过多少团的人更为靠谱的实事。

> 其实龙与地下城这个东西，在上世纪80年代人家玩得差不多了……更多的人，并不像你们所想象的那样，当真会在每个星期天到镇子上的小教堂里，做完弥撒便例行公事地投骰子做人物表……

至于拯救角色扮演游戏，请放心，它就从来没活过，也从来没有什么死去的说法。P

嫁接手段高明的"克隆"游戏

——《星球大战——共和国特种兵》评论

■湖南 历文



第三部分突击队员们需要借助乌奇族战士的帮助

好莱坞度过平淡如水的2004年后，奥斯卡颁奖典礼都无法勾起人们太多的兴趣，电影业注定要依靠《星球大战前传3——西斯的复仇》这样的鸿篇巨制来刺激影迷的神经，给这疲弱的行业注入新的兴奋剂。以前玩家多少有些轻视电影改编的游戏，但这款为配合"星战前传3"盛大公映而发售的游戏《星球大战——共和国特种兵》（以下简称《特种兵》，更准确地说应该算是一款电影广告游戏，它的实质属于电影的附庸品），其内涵却让玩家不能简单地对待它。

精品	总评 8.0
优点	易于上手，策略性不错，游戏射击感觉爽快利落，对电脑配置要求不高。
缺点	剧情简略，任务难度不高，而且单一重复，耐玩性差。
制作	LucasArts
发行	LucasArts
载体	CD×2
类型	第一人称射击
语言	英文
环境	Win98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.5　画面：8.5　音效：9.0　创新：7.0　剧情：7.0

中等偏上的游戏表现

和先前发售的《星球大战——旧共和国武士2》这样一款RPG大作不同，以FPS类型面市的《特种兵》更象是一份专供玩家的快餐食品。游戏的画面不能和《半条命2》等等尖端大作媲美，但是在同类型游戏中也算不错了，大家熟悉的星战角色于画面中都表现得活灵活现，完全可称细腻逼真。值得指出的是，游戏对电脑配置的要求不高，中低档次电脑的玩家可以释怀了。游戏以一名克隆战士的第一人称视角展开，主画面是HUD透视的设计，虽然整体画面没有太多信息和图标，但可能是克隆战士头盔的形状原因，总感觉视野中有些碍事和不清爽，如果能够提供第三人称的视角选择就完美了。游戏的操控给人以中规中矩的印象，容易上手，尚未发现明显的缺陷。值得大加称道的是游戏的音乐和音效，完全是大作的风范，令人击节叫好。游戏中附带有对设计者的采访，看看对音乐和音效制作人员的两段视频，的确能够感受到他们的认真和专业。有玩家发表对此游戏的第一印象就是："这不就是一个星球大战背景的《光晕》吗！？"好一个直截了当的评价，笔者深有同感。此外，游戏没有为角色设计交通工具的驾驶可能，这也间接弱化了关卡任务的多样性。游戏的联网部分设计了局域网、互联网、直接IP连接的3种游戏模式，玩家可以选择克隆军和分裂者两派作战。这也是目前FPS游戏的必要组成部分，同质化的设计未察觉有任何出彩表现。


最后时刻尤达大师的幻象也出现了

过分简略的游戏剧情

《特种兵》实质上和"星战前传3"毫无瓜葛，试图从中窥得新电影丝毫信息的影迷玩家多半有些遗憾。即便把游戏和任何一部星战电影联系起来，都有些牵强。按照咱们国产武侠游戏和日式RPG游戏的风格，如果把它取名为《星球大战外传》可能更合适一点。故事的主角是一名克隆战士领导着一个4人突击小队，但是在电影中的炮灰本质也注定游戏将不会和星战的主要剧情有任何太多的联系，因此也决定了游戏存在背景剧情偏弱的缺点。卢卡斯公司设计了吉奥诺西斯星球、共和国飞船以及卡须克行星三大部分数十段各类流程任务，但背景交待很模糊，几乎没有任何与故事情节有关的过场动画，而玩家也无需太多了解背景就可以玩完整个游戏。任务设计得很简单，从来没有看过星战电影和英语相当差劲的玩家也不会有太多玩不下去的麻烦。简略的剧情也带来了关卡任务设计上的缺陷，最明显的地方是许多场景和任务简单重复了多次，令人生厌。比如在飞船部分时，突击小队要经过A、B、C、D四个几乎雷同的区域，卡须克行星上，一处有着荧光光柱的平台也重复了两次，游戏结尾时4位克隆战士绕着楼梯走了4层楼，每层楼让一名战士离开去控制机炮射击飞船。诸如此类的重复让人觉得设计者在开发时是否有偷工减料和故意拖沓的嫌疑，但其深层次原因就是剧情的弱化让设计者有"巧妇难为无米之炊"的难处。前面提到《特种兵》象快餐食品，如果你通关一次，这款没有一点分支剧情和缺乏多种通关策略的游戏是没有让人再次游戏的丝毫理由的。

绝对一流的射击感觉

开发者肯定研究了《光晕》、《虚幻》等等同类型游戏的特点，《特种兵》的FPS特点鲜明而出色。如果说是偷师了前两款游戏，那么绝对有青出于蓝的效果了。游戏中为角色设计的武器种类不算很多，和手雷种类加起来勉强有十几种左右。除了榴弹炮的威力惊人之外，其余武器的威力都不算太大，但是丝毫不影响游戏带给玩家爽快的射击享受。作为附带武器的手雷有普通手雷、电击手雷以及光波手雷等多种，分别被赋予了不同威力。不同手雷对于不同敌人有着区别较大的杀伤力，比如对付无头鬼一般的超级战斗机器人，普通手雷对其伤害几乎不能察觉，而电击手雷就可以同时给几个相邻的超级战斗机器人造成致命打击。另外，设计者还考虑了手雷的使用环境对其杀伤力的影响，刚刚提到的电击手雷如果在铺设了铁板的地面使用，可造成大范围的打击，而在木制地板上，则只能在很小范围内产生效果。游戏中的角色还有一些简单的动作元素，当和敌人较接近时，可按E键使用一把绿色匕首猛刺对方或者是拿枪托来击打对方——千万别小看了这个手段，威力甚至超过了多数枪械。在画面上就明显地表现出猛刺或者击打对方后，再抬脚猛踹对方，这是一处很写实逼真的设计。敌人的种类较多，其攻击性和防御能力有着鲜明的特色，掌握这些特点就容易对付它们，这也是游戏设计的亮点。比如：超级战斗机器人比较害怕电击手雷，巨型4脚蜘蛛机器人则可以选用榴弹炮来对付。

设计到位的策略元素

说到小组策略游戏，就不得不提到《彩虹六号》系列，它简直是该类游戏的代名词。令人惊喜的是，《特种兵》中的小组策略元素设计得很出色，尽管它没有《彩虹六号》系列那么复杂，但是简单有简单的妙处。初次尝试该游戏的玩家，如果习惯一个人单打独斗的冲锋在前，那绝对是一个错误，也无法领略到游戏的精华。玩得出色的家伙甚至可以从头至尾大多数时间龟缩在小队最后，单靠"指手画脚"地命令另外3名"无辜"的战友充当炮灰就可轻易通关。从附带的游戏设计介绍视频中可以看到，卢卡斯公司聘请了专业人士指导小组"战术配合"的设计，而且并非光是纸上谈兵的说说而已，完全是从头至尾采用了真人模拟的全程设计，这样让游戏中的过程更加真实。在游戏中，一个简单的破门而入的设计就足以看出其真实感：4名成员，一个负责在门上安装炸弹；一个蹲下背靠门边，当门被炸开的瞬间，立即向门内扔进一颗手雷；一个持枪警戒身后，防止敌人从后面偷袭；而玩家所扮演的突击小队老大，则应该举枪对准门内，门开启之后就马上开火射击。这个在游戏中数十次出现的动作套路非常流畅，一气呵成，也完全吻合现实中那种特警行动的特点。该游戏的策略性有着一种让玩家既能体会到快乐又不会觉得麻烦的妙处。

这就是《特种兵》，一个包含诸多元素的混和游戏。稍加留心，不难在游戏中发现《荣誉勋章》、《彩虹六号》、《光晕》、《虚幻》等等许多游戏的影子。设计者秉承"拿来主义"的思路，将诸多游戏的优点统统借用，融于一炉，打造出这样一款多方面"克隆嫁接"的游戏。虽然缺乏新意，但是并非生搬硬套，其做法值得国内游戏厂商借鉴。P



音效师利用菠萝和花椰菜拟音呢，真没想到！

战火兄弟连——30高地之路

■贵州 yago

斯皮尔伯格导演的电视连续剧《战火兄弟连》给二战历史题材的FPS游戏带来不少启发，加入到这个队列中的育碧公司却没有直接从电视剧中取材，担任游戏开发工作的Gearbox则另辟蹊径，把焦点转到101空降师506团的同级别友军502团身上。在历时3年半的开发期间，制作小组走遍了昔日的诺曼底战场，访问了大批二战老兵，除了从美国国家历史档案馆中借来上百箱材料外，他们还搞到了二战期间美空军侦察机对法国的航拍地形图，因此《战火兄弟连——30高地之路》可称得上是把二战历史题材游戏提高到了一个新的高度。不过，如果要把它与《荣誉勋章》和《使命召唤》当作同类那就错了，本作绝非动作射击游戏，玩家扮演的不是单枪匹马冲锋陷阵的超人英雄，而是一位指挥有方的基层军官——101空降师502团F连3排3班班长Matt Baker。玩家将以这位主角的身份经历诺曼底空投后整整8天20章的战斗经历，伴随你的13位战友都是些有血有肉的性格人物，他们能否在战斗中生存下来完全依赖于你的指挥艺术而不是爆头几率。游戏中的战斗大都基于真实事例改编，同时也以大量笔墨体现了美军火线作战的基本战术，即一组担任火力压制，另一组负责迂回包抄。本作图像精致，颇具油画风格，大量人文色彩浓厚的对白发人深思，战场音效也堪称一流逼真，背景音乐更是雄伟壮丽，实在是近年来少见的精品。

精品 总评 8.9

制作	Gearbox Software
发行	Ubisoft
载体	DVD×1
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：9.0　上手精通：8.5　画面：9.5　音效：9.5　创新：8.5　剧情：8.5

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：512MB
显卡：32MB以上
硬盘：5GB

战场手册


Gearbox制作小组到靶场采集武器射击音效


有30年军龄的约翰上校是Gearbox的军事顾问

战火兄弟连军规：在任何情况下，严禁任何战士向敌发起正面冲锋，其中包括身为指挥员的主人公。

游戏里所有的战斗过程可归纳为4步：首先与敌人接触，其次组织火力压制或牵引对方，第3步分兵迂回包抄，第4步歼灭。一旦听到前面的兄弟喊“Contact！”、“Enemy！”或“Krauts！”，那就表示发现敌人了，战友们会自行开火射击。此时最要紧的是让大家都能转移到掩体后，否则两三轮交火后就会有兄弟阵亡。按下鼠标右键不放地面上会出现一个蓝色指示图标，通过滑动鼠标把图标移动到附近掩蔽物后，例如树干、沙包、矮墙等，再放开鼠标右键，你手下的小组就会前往指定地点，不必为这些经过严格训练的伞

兵精锐担心，他们懂得在移动中对敌实施火力压制。如果手下有两组以上人马就要通过按Shift键来切换发号施令的对象，或者直接以1、2数字热键来激活。为了避免在行军途中仓促遇敌，通常要命令两组人马交替掩护行进，而且彼此之间距离越大越好。


几位个性鲜明的战友

当全体官兵都隐蔽妥当且又不影响射击后，可选择其中一组然后继续按右键，把蓝色图标移动到敌人大致的方向，此时图标会变成红色准星状，放开鼠标右键可让指定小组对敌实施火力压制。如果在按住鼠标右键不放的情况下再按左键即向敌发起冲锋，此功能必须慎用。火力压制的目的是让敌人无法开火射击，以便于突击组更为安全地迂回包抄。通常凡主角视线所及的敌人头顶上都有一个圆形图标，圆形图标为红色时表明该敌人没有遭到友军火力压制，他随时可向己方开枪射击，圆形图标为灰色时表明该敌人已遭友军火力压制，红色图标逐渐旋转变灰意味着敌人正转入被压制状态，如果灰色图标逐渐旋转变为深色表明该敌人正从被压制状态中恢复，一旦旋转完毕圆形图标就会变为红色，该敌人也将恢复对我方的射击。面对多股敌军时，应尽量压制最近的敌人，全力保证突击组安全实施迂回。

当目标敌人被成功压制后，这时作为指挥员的你就应抓紧时间派遣突击组从边路绕过去。游戏中的战场为配合这一战术提供了大量方便的地形条件，如果你仔细观察周围环境不难发现大量的土堆、房屋、沟渠、矮墙均可作为侧翼包抄的掩蔽物。在只有一个战斗组的情况下可由该组提供压制掩护，由主人公承担包抄歼敌任务。即使有两个小组通常也应由主人公带突击组实施迂回，因为在侧翼穿插过程中很可能会遭到别的敌人阻截。对阻截之敌有时同样要用压制加迂回战术消灭，由此可见执行迂回包抄任务的战士承担的风险最大。考虑到情况可能有多种变化，所以最好由主人公亲自带队。



最后一步是歼灭，绕到敌人屁股后打对方一个措手不及感觉肯定很爽。如果身边带有战斗小组只需发布冲锋指令，战士们会自行冲上去解决敌人，如果是独自迂回就要认真考虑一下武器的因素。对于单独一名敌人可选择冲锋枪，大致对准一阵狂扫怎么都行。对付多名敌人最好用步枪，不开瞄准模式快速将对方一一射倒，游戏中冲锋枪对付近距离内多名敌人其实并不理想。一般靠近敌人到一定范围内，不管你有多隐蔽都会惊动对方，如果跳起来抖空一个弹匣后发现仍有敌人未倒下，此时应迅速蹲伏于隐蔽物后更换弹匣，倒霉的敌人如果扭头反击就不得不顾忌正面火力压制组的威胁，很多时候残余敌人发现被夹攻会跳起来向后溃逃，没跑上两步就倒在火力组的枪下。


汤姆森冲锋枪是美军伞兵的至爱

主人公每次出征只能携带两件主武器，通常合理配置是一步枪一冲锋枪。步枪中美制M1伽兰德、BAR都不错，后者威力大可快速连射，准星抖动幅度也小，只可惜出现比较晚。德军的K98步枪射速虽慢，但如果有安全位置仔细瞄准可达到相当高的命中率。冲锋枪最好一路都用德国货，美制汤姆森的20发弹匣根本不够，在战斗中玩家最好尽快换上缴获的MP40和后期出现的STG44。注意冲锋枪不是万能的，多数情况下还是步枪好使，如果你指挥得当甚至可自己一枪不发过关。缴获敌人武器时需要将准星对准地面上的枪械，得到系统提示后按住F键不放两三秒钟才能完成更换。对敌步兵的战斗中不推荐使用手雷，要想把这个铁疙瘩准确地投到敌人机枪工事中去很大程度上要靠运气。本作中手雷的最大用途是对付德军坦克，快步跑到敌坦克后方按F即可爬上炮塔塞入驾驶舱，仅需一发就能解决，比什么火箭筒都管用得多。



冲锋枪是街道巷战的利器


美军也偏爱德制MP40冲锋枪

《战火兄弟连》的武器射击系统让很多玩家都感到莫名其妙，游戏默认设置关闭了瞄准准星，好在功能设置菜单中可将其打开。但在战斗中武器准星总会出现难以控制的晃动，即使是打开了觇孔瞄准模式你也很难一枪毙敌。有人称这是最接近真实的射击设定，但笔者认为这一设定更多是为凸现战术的重要性，否则“咣咣”两枪所有敌人都被各位爆头神狙王们轻松放倒，大家还压什么制包什么抄？Gearbox的制作者们早已将本作定义为战术FPS，而非动作射击型FPS，喜欢《闪点行动》和《全光谱战士》的军事模拟迷们才能深刻体会到个中趣味，而那些热衷于单枪匹马狙杀上万敌人的孤胆英雄们恐怕会比较失望。

战争日记

第1章 30高地　Hill 30


首先要保障战友的安全

1944年6月13日，卡灵顿西南的30高地。

被爆炸震晕的主人公醒来后投入激烈战斗，与敌人对射片刻后突然出现的德军坦克险些突破防线。戴眼镜的通讯员Leggett以手枪对坦克惨烈阵亡，主角又一次被炮弹冲击波震晕，随即开始了对这段战斗生涯的回忆……

第2章 遭遇宿命 Rendezvous with Destiny

1944年6月6日，诺曼底上空。

运输机被击中后仓皇跳伞，着陆却发现武器丢失，根据教学指导跳过挡路树干然后下蹲从另一树干下爬过去。在院子门口找到副排长Mac，他会给你一把0.45口径的手枪。跟着Mac冲入院内干掉两名德国兵，在附近民宅前与中校Cole和通讯员Leggett相遇。Cole自告奋勇敲门问路却听不懂法国农妇的话，转由懂法语的Leggett询问后得知此地已远离预定空投点，众人赶紧上路。

第3章 摧毁大炮 Silence the Guns

1944年6月6日，圣米尔格利丝镇附近。


美军始终信奉火力压制加侧翼移动的战术

Mac下令摧毁附近的德军高炮，与Leggett跟随他进入战斗区域。与德军首次接触后开始包抄战术教学，只管向标有火力压制图标的敌人方向射击，Mac会从右翼绕过去干掉他们。接下来跟随Leggett走左翼配合Mac夹击飞机残骸旁的德军缴获K98步枪。3人移动到前面农庄时再次发生交火，当伙伴们压制敌人的同时从左边房子后面绕到敌人侧面予以歼灭，推荐仍然用手枪，射速比K98快多了。来到德军高炮点，等Mac率先开火后以侧翼包抄迅速解决敌人，靠近高射炮按F安放炸药，摧


躲在房屋废墟中战斗的美军伞兵

毁。这时右面出现敌人，用老办法解决矮墙后的德国兵，房子里那个直接瞄准对射击毙。成功后两位战友会踢开中间的木栅栏门，跟他们进入后院的同时立刻贴墙向左移动，前方小院内会冒出大量德军，利用土堆作掩护绕到左边消灭他们并摧毁高射炮。

第4章 4号通道伏击 Ambush at Exit 4


在犹他海滩登陆的美第4步兵师

1944年6月6日，诺曼底犹他海滩附近。

Mac带领小队试图与正在登陆作战的美陆军第4步兵师会合，我们还遇到了下士Hartsock。Mac命令你与Hartsock扫清大路后带着Leggett离开，如果没有关闭教学功能系统会教


登陆战役中被俘的德杂牌军

你如何指挥Hartsock配合战斗。前面农庄里有两名敌人挡路，先让Hartsock找到合适的掩蔽物后再让他实施压制，操纵Baker从右翼夹击轻松解决，战斗结束后别忘了按Z让Hartsock跟上。用同样方法干掉前面路口的两名德军，沿大路走消灭遭遇的迫击炮兵。再往前走，路边矮墙后又出现敌人，仍以Hartsock为火力压制，自己向侧面运动包抄歼灭。按指南针黄色箭头指示赶到前面水滩与列兵Garnett和Allen相遇，交谈之后奔至水洼中的伯朗宁重机枪阵地，按F就位后开始对付从海滩阵地上扑来的德军，不需要准确命中敌人，主要是向头上压制图标为红色的敌人扫射，注意右边弹药箱后靠近的德军，必要时可让Hartsock协助压制。等德军援兵告竭后，让Hartsock对躲在掩体后的敌人发起冲锋，用重机枪给他压阵


火力组正力图压制敌人


尽量躲到掩蔽物后

完全是小菜一碟，战斗结束后上大路与Mac交谈，过关。

第5章 目标XYZ Objective XYZ


使用MG42机枪的德军士兵


1944年6月6日，艾森豪威尔检阅101师502团

1944年6月6日，诺曼底附近。

继续带着Hartsock战斗，对开始遇到的首批敌人应走右翼水沟包抄，走左边会遭到德军拦截。再往前走村边路上会有一挺德军MG42机枪，机枪阵地前的大车后还有两名敌人，让Hartsock压制大车后敌人的同时迅速从左面穿插消灭他们。现在沿着屋墙继续向左运动，不过要带上Hartsock，因为前面会出现德军步兵。先射倒2楼窗口里的那名敌人，接着穿过左侧谷仓绕到他们侧面解决，然后向机枪工事发起冲锋。消灭工事后的敌人后迅速接管机枪，因为后面还会出现两名德军。来到大房子前又遇德军，中、左两路都有敌人火力，借助右边木栅栏掩护迂回到大房子背后发动突袭，小心有敌人从后门出现。没走几步前方矮墙后又出现敌人，绕到矮墙左边消灭。


利用地形保护自己在迂回中的安全

最后的大楼前德军有两层火力，投掷手雷或找个好位置解决最前沿的敌人事情就好办多了。冲进楼内扫倒正在吃早饭的敌人，出门见到Garnett和Allen，这两位正用火箭筒轰德军弹药库。赶紧与Hartsock抢占有利地形，屋内德军会闻声冲出，先全力挡住对方冲锋，抽空换步枪射杀屋内敌人，最后用包抄战术解决残余德军。

第6章 佛卡维路障 Foucarville Blockade

1944年6月6日，佛卡维。

佛卡维镇前的一具美军尸体表明德军仍然占据着这里，Garnett、Allen与Hartsock合编为火力小组接受你的指挥。刚上大路就遭遇敌人弹雨迎接，命令火力组压制路口敌人，自己运动到右侧水泥墙后，先干掉对面屋里冒出的家伙，然后再解决躲在木桶后的德军。搞定后不要走大路，带着兄弟们穿过左侧屋子消灭埋伏在左侧矮墙后的敌人。右转的大路上有一挺德军机枪，正面靠近绝对死路一条，带大家从右边绕过去，以冲锋战术干掉沿路阻挡之敌后来到沙包侧面射倒机枪手。千万不要让兄弟们上路，因为后面不远处还有一挺机枪。火力组压制路边土堆后的德军，自己冲到路对面绕左翼解决土堆后敌人，从这里可轻松解决第2挺机枪。沿路右转上坡后左前方出现德军，包抄消灭后接近教堂，教堂两侧的墓地里都有德军，有矮墙的掩护干掉他们并不难。随后立即返回教堂入口处的机枪工事，让火力组占据旁边的沙包工事，自己操机枪阻挡前来增援的德军，敌人出现在正前方和右侧。全歼他们后德军迫击炮响起，从炮弹炸断的栅栏突入对面野地里，最好让兄弟们都跟上，贴着左边土堆快速冲到迫击炮阵地侧翼发起冲锋，夺取两个迫击炮阵地后返回教堂路口与Mac谈话，过关。


拿下德军迫击炮阵地

第7章 隆美尔之笋 Rommel's Asparagus


滑翔机内整装待发的美军士兵

1944年6月6日，赫思维尔。

盟军后继增援部队准备乘滑翔机在赫思维尔地区降落，但隆美尔似乎预见了这点，他让驻防德军在附近空旷地上立了不少木杆。Mac命令你尽







隆美尔之笋给美军滑翔机带来巨大伤亡

快清除这些木杆，还有德军高射炮。从出发点下大路，右转到头后再右转进入野地，空地两侧都有机枪火力，先攻左边，径直抄到机枪工事后一枚手雷摆平，夺取机枪后正好从后面狂扫前方德军。继续沿左翼前进到高射炮附近，消灭木杆堆后的敌人并炸毁高炮，返身解决最后一个机枪火力点，然后开始给野地上的所有木杆放炸药，注意让兄弟们监视最后那个机枪火力点，会不断有德军出现攻击，直到你炸毁这片野地上的全部木杆。一架从天而降的滑翔机撞破栅栏冲到西边田地里，带上人马进入西面，消灭墙后敌人，向左运动到高炮附近拿下并摧毁，最后解决掉入口高地上的德军。把这里的木杆也全部炸倒后会有一架滑翔机降落，走近机头，结束战斗。

第8章 维尔维勒行动
Action at Vierville

1944年6月7日，维尔维勒。



维尔维勒教堂实景

本关要夺取德军控制的维尔维勒镇，我们有一辆M5坦克提供火力掩护，不过先得与坦克会合。沿着大路贴右侧矮墙快速移动，有德军会从墙那边出现，不过从敌人侧翼突现的M5坦克会把他们扫得东倒西歪。从坦克里冒出来的居然



与老友Risner战场相逢



爬上德军坦克后背投掷手雷

是Baker的挚友George Risner，他驾驶的这辆M5现作为独立火力小组接受你指挥。利用坦克的强大火力先干掉前面田地里出现的德军，但不要让它太靠近教堂，那里有两门反坦克火炮会对坦克造成威胁。清理完右翼后返回出发点走左边扫清沿路敌人，推进到教堂前压住德军使其无法接近反坦克炮，这时让坦克从侧面大路上冲过来即可横扫敌军。教堂右后方的谷仓大院里有辆德军坦克，独自从最近的门进去，扫倒两名敌步兵后冲到坦克后方，按F可爬上去向驾驶舱内投掷手雷。现在转入防御守卫教堂，把坦克调到右边大路上迎击德军坦克，3位战士都到教堂前的矮墙后布防，很快大批德军以惊人速度发起冲锋，只要能摧毁敌人坦克就可稳操胜券，必要时可上前再施手雷炸坦克绝技，战斗结束后到坦克前与Risner对话。

第9章 死角
Dead Man's Corner

1944年6月7日，圣康姆镇东南。

开始先利用坦克为依托沿路推进，特别小心左手边土堆后有不少敌人。抵达路口时要解决右面田地里的反坦克炮，路左侧和火炮旁都各有一挺机枪，利用坦克压制右侧那挺机枪，耐心等坦克主炮发威掀掉那个机枪工事。让兄弟们找个好地方压制反坦克炮工事，自己从右翼绕过去摧毁反坦克炮，得手后坦克立刻发起冲锋扫清路口敌人。前面路上横了不少树干挡道，可指挥坦克推开树干开出通道。前面公路左侧有辆废弃的卡车，车后有敌人的反坦克炮，让坦克沿公路左侧一直开到卡车前，沿途可协助消灭公路右边的敌人，坦克抵达卡车



Risner阵亡的“死角”路口今景

前时向左拐进木栅栏后可扫倒公路右边的机枪点。此时冲到公路右边，摸到反坦克炮侧翼土堆后消灭炮手，然后把坦克从右边草地开过去清场。推



让己方坦克利用卡车作掩护推进





狂扫高射炮阵地上的敌人



枪声一响就要各负其责

开第2道树木路障后没多久，埋伏在路边的德军用铁拳火箭击毁M5坦克，Risner当场阵亡。此时应全力消灭公路右侧德军稳住阵脚，然后穿入公路左侧野地里迂回消灭剩余敌人。

第10章 黎明破晓 The Crack of Dawn

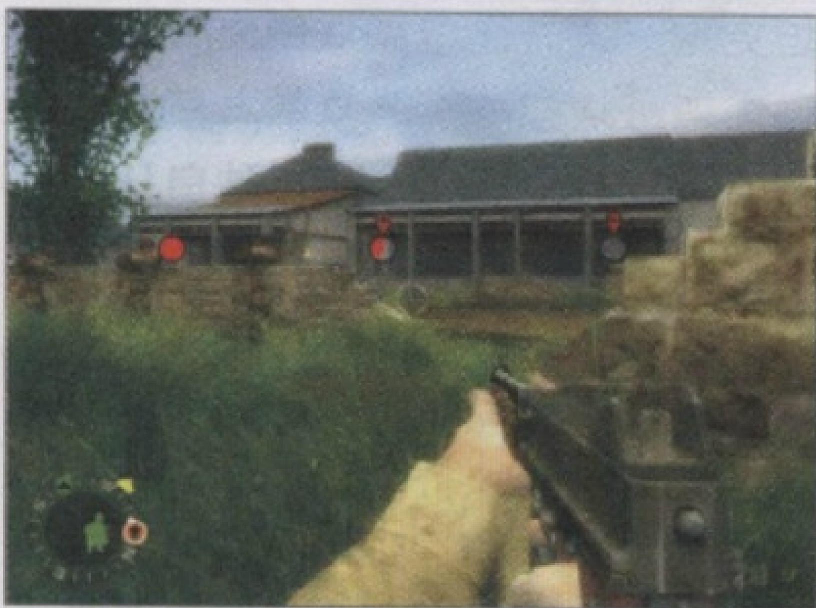
1944年6月8日，圣康姆镇东南。

通向圣康姆镇的道路有德军机枪阻挡，Mac下令除掉它们，Desola和Corrion也作为突击组接受你指挥，现在手下有两队人马了。火力组先扑到公路上倾覆的大车后控制路面，突击组经左侧屋墙移动到矮墙后，前方出现德军拦截，让突击组压制敌人，自己沿矮墙从左边摸过去突破。上到坡顶后不要走大路，往右到尽头拐入田中，利用两组人马交替掩护消灭田中土堆后的敌人，顺带干掉路上的机枪火力点，但注意不要靠近那座有机枪的破楼。炸毁高射炮后率队向公路左侧移动，德军包抄部队也会从同一方向迎面而来，消灭他们后迅速冲上破楼干掉机枪手，接下来清除楼周围的残余敌人。完成后立刻在破楼周围布防，上楼用机枪对付公路对面赶来的敌援军，注意有不少漏网之鱼会绕到楼房后面，转身用冲锋枪居高临下扫倒他们，打退敌人反扑后终于夺取了通向圣康姆镇之路。

第11章 攻占圣康姆 The Fall of St.Come

1944年6月8日，圣康姆镇。

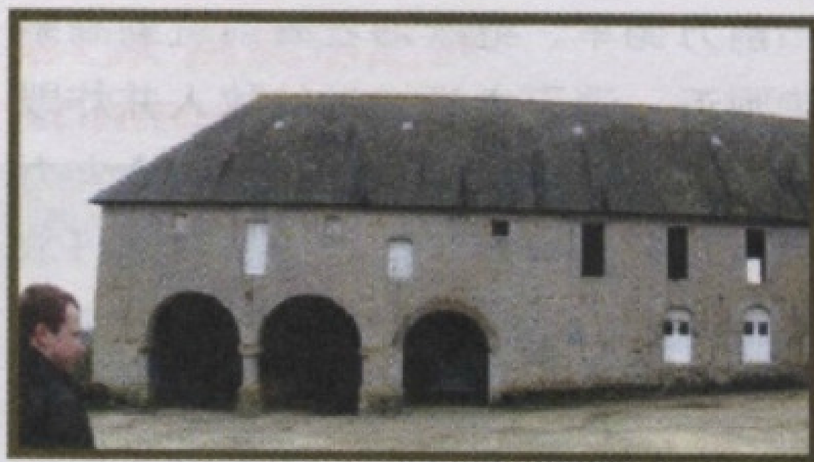
为了让101空降师主力明天能顺利通过，必须尽快拿下圣康姆镇。Mac刚离开，德军迫击炮就在四周炸响，赶紧让兄弟们躲到干草垛后实施压制，自己绕到右边轻松解决。前面的大道显然不能走，不但有机枪封锁还有雨点般的迫击炮弹，带突击组从房子左边绕过去，地里有不少干草垛，靠它们庇护接近敌人端掉机枪和迫击炮阵地。再往前走有一栋破楼里



对付多个一线排开的敌人最好从侧面包抄

出现德军，如果不想迂回纠集两组火力压制楼内敌人，自己换步枪点射楼内探头的敌人，发动最后一次冲锋结束战斗。Mac在楼后告诉你，德军坦克也赶来增援，话音未落前方矮墙后又出现大量敌人。压制加包抄扫清后进入一个小院内，右前方出现敌坦克，同时还有敌步兵持续从左右两侧冲出，此处情况万分险恶，Baker必须冲到左侧弹药堆处拿取德制反坦克火箭，还要绕到敌坦克背后放两发才能将其摧毁。胜利的关键在于尽快冲到左侧弹药堆后，一旦拿到火箭敌增援步兵即停止出现。趁坦克机枪扫射间隙冲到旁边凹处，贴近后就不怕这家伙了，对其尾部发射火箭时距离不要太近。最艰难的是还要再去拿一次火箭，实在过不了可考虑命令兄弟们冲向坦克吸引火力。

第12章 拿下农庄 Buying the Farm



农庄建筑的真实照片



农庄建筑的游戏场景

1944年6月8日，圣康姆镇以西。

Mac让Leggett带Garnett和Allen离开执行任务，其余3人留下担任突击组，另外还有一辆坦克，任务是夺取前面的农庄。让坦克沿右边小路开下去，它会自行对付土堆后冒出的德军，耐心等待片刻后带突击组跟上去，从右边绕圈回击中间地带的残余敌人。农庄外墙周围会出现零星敌人，用坦克火力实施压制，大炮迟早会解决掉他们。沿着矮墙前进到农庄前院入口，先让坦克开路杀入院中，

突击组摸到左边矮墙后对院内敌人自由攻击，清理了院内敌人后注意右边谷仓2楼还有残敌。占领农庄后又接到消灭敌人迫击炮的新任务，带领坦克和突击组从农庄右后侧下到田里，靠右径直向前直扑德军迫击炮阵地，途中路口会遭遇敌坦克，让己方坦克与其缠斗，自己带步兵向迫击炮阵地发起冲锋。消灭阵地上的全部德军后听到Leggett凄惨的呼叫声，循声而去找到他，发现Garnett和Allen全都阵亡。


利用车载机枪压制敌人火力



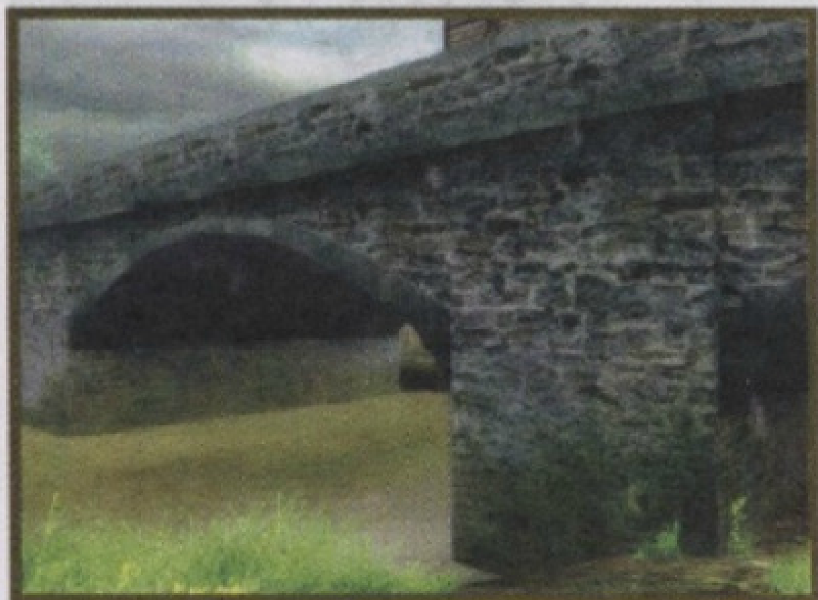
起爆铁路大桥

第13章 别有通路 Alternate Route

1944年6月9日，卢瓦河附近。

为确保对卡灵顿的攻击，现在要在坦克配合下摧毁铁路桥以阻止德军增援部队通过。下达命令后Mac带着神情恍惚的Leggett离开，Baker端起新到手的BAR步枪开始新的战斗。坦克开道迅速消灭前面矮墙后的首批敌人，沿着大路向左会遭遇德军坦克，对射片刻后将其摧毁，突击组得以接近路边矮墙。让坦克开上铁路，轰击断桥那边的敌人，小心对面土堆后隐藏着德军反坦克炮。消灭敌炮兵后沿着河边草坪向西北推进，废车厢后以及河对岸都会出现德军步兵。横拦铁路上3节车厢后还有一辆敌人坦克，指挥己方坦克与其对决，惨胜后继续沿铁路向前推进。把坦克开到大桥上的列车厢后，压制摧毁桥对岸右侧的机枪，然后带上突击组快速冲过大桥扫倒左侧反坦克炮工事里的敌人，用最快速度按下德军埋设的起爆开关，完成任务。


铁路桥真景


游戏中的铁路桥场景

第14章 紫心大道 Purple Heart Lane

1944年6月10日，卡灵顿西北。

通向卡灵顿的道路只剩下一条堤道，德军还在堤道上布设了号称比利时之门的反坦克桩，但101师仍全力夺取这条通道。本关开始就陷入激战，让两个小组向对岸敌人实施火力压制，现在手上有一支狙击步枪，找个合适位置敲德国鬼子脑瓜就行。消灭敌人后不要急于过去，因为左后方土堆中还有埋伏的德军，包抄消灭他们后带队继续赶路。经过又一场战斗后来到桥下，等待增援的科尔中校对只有这点儿人马很失望，不过他仍希望你能一口气冲到前面4号桥头。右边河岸有大量德军，带上两个小组向前推进，沿途只要有合适掩体都应轮番留下一组对敌火力压制，虽然狙击步枪能百发百中，但在抵达桥头之前赶来增援的德军是无限的，因此最后一段路必须狂奔，边跑边扫射对岸，冲到桥头就能活命。来自桥堤另一侧的友军告知右边河滩上还有一挺德军机枪，先狙杀周围零散敌人再对机枪火力点实施包抄。

第15章 科尔的冲锋 Cole's Charge

1944年6月11日，卡灵顿附近。

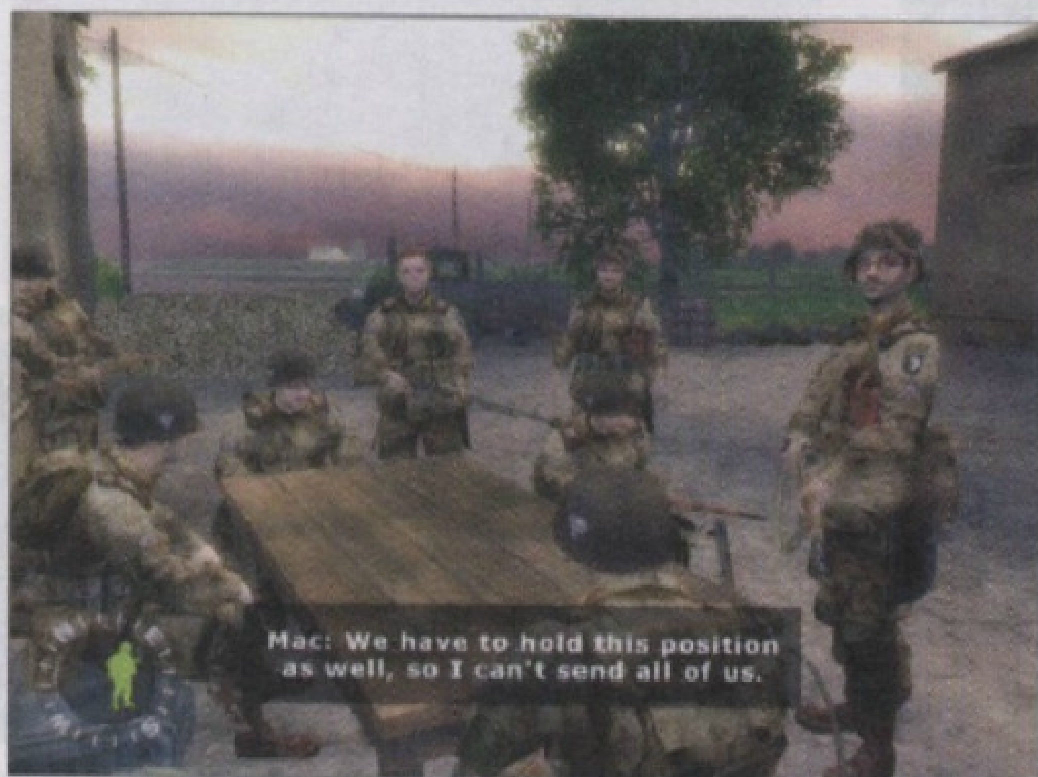

真正的科尔中校在那场死亡冲锋结束后的留影

占领桥堤后遭到德军斯图卡轰炸机袭击，Desola惨死。科尔中校集结


沿着河滩的死亡之路


终于冲上了河堤





连部召开的战斗会议


借助矮墙狙击来袭德军

剩下人马准备对前面农庄发起冲锋，美军火炮发射的烟雾弹提供了掩护。当科尔向前冲锋时，一定要紧跟在他右后方，靠近敌人火线后迅速侧移解决所有机枪火力点。继续向右推进来到农庄前，烟雾散尽后农庄内敌人开始抵抗，命令手下两个小组压制住他们，轻松解决。战斗结束后科尔打算把指挥部设在这里，他要求你继续清理附近活动的德军。从科尔推开的木栅栏门出去，刚走两步迎面就上来大批德军，利用矮墙作掩护消灭他们。

右拐上路后左前方土堆中响起机枪声，尽快让兄弟们找到掩蔽物。前面大路上还有一挺机枪把守，不过可冒死冲到卡车后，然后从台阶上去消灭上面的机枪火力。从有弹坑和树干的地方下河滩，河岸边及右翼都有德军，解决他们后绕到守路机枪点后铲除这最后的威胁。

第16章 瓜熟蒂落 Ripe Pickings

1944年6月11日，卡灵顿附近。

柯姆中尉被德军困在附近，Mac命令Baker带一个小组前去营救。离开农庄进入矮墙群时会遭到敌人迫击炮轰击，带上队伍只管贴着边缘向指定地点狂奔即可。上大路后前面是座2楼有机枪的破楼，和第10章的战斗几乎一样。带兄弟们迂回到最右侧的巷口，从这里靠近破楼可粉碎敌人的整个防线。全歼附近德军后进破楼后面那条小路，很快见到已成光杆司令的柯姆中尉，先消灭路对面土堆后的德军，以及一座迫击炮阵地。与柯姆中尉对话并按原路返回，破楼对面又出现敌人，赶紧让手下占据有利地形，同时自己冲上2楼抓机枪，扫射时要小心左手边敌人打来的冷枪，有了优势火力不妨让大家放手冲锋。战斗结束后与大路上的柯姆中尉对话，陪伴他来到出发地附近的矮墙，与Mac对话获悉德军知道这里是连指挥部，因此会大举进犯。带着新得到的第2组人马迅速返回矮墙组织防御，德军会发起3次冲锋，胜利的诀窍是让两组人马分守战场两翼夹击进攻之敌。

第17章 进攻卡灵顿 Pushing into Carentan

1944年6月12日，卡灵顿。

美军开始大举进攻卡灵顿，真正艰难的战斗开始了，注意留好那两枚手雷有大用场。开始右侧路口有机枪，带两组人马从左侧矮墙后摸到街对面，穿过小巷到机枪后面收拾它。换上缴获的德制STG44突击步枪，消灭附近角落里的另外


手雷的用处只在这时最明显


命令部队快速通过空旷地带


库房的入口

两股敌人，带着大家从夹巷返回街面，一组负责压制废墟场中的敌人，一组绕过卡车包抄歼灭。此时一辆德军坦克会从油罐方向入口出现，迅速冲到入口墙边，等它经过时从后面靠上去按F键往驾驶舱里投手雷，用这个比火箭方便多了。指挥兄弟们包围广场上的剩余敌人，但很快又有一辆德军坦克从东北面入口杀出，利用小组引诱它过来，照例贴尾干掉。如果没手雷，可在广场北面的弹药堆里找到。走西北方离开广场，前面路边左侧仍有德军负隅顽抗，从右翼包抄歼灭。之后立刻返身对付库房中涌出的德军，消灭他们后迎来Mac，现在要围剿困守库房中的敌人。进门的大房间里就有不少德军，利用弹药箱作掩护绕到他们侧面解决。外面大院有两挺机枪封锁，出门向左冲，消灭卡车附近的敌人后绕到机枪所在仓库的侧面。上台阶先消灭东面库房里的敌人。要进西面库房，必须回到院中蹲下，从机枪口下溜过去，上楼梯开始清除顽抗敌人，全歼库房内全部德军后返回院内与Mac谈话。


利用矮墙豁口射击下面敌人



Obrieski遭德军偷袭阵亡


用机枪火力压制敌人


占据高处狙击各路来犯敌人

第18章 猫鼠游戏 Tom and Jerry

1944年6月12日，卡灵顿。

拿下卡灵顿之后，大家站在镇中最高的教堂楼顶上聊天，不料Obrieski突然中弹身亡，原来是德军发起反扑。Mac立刻组织大家投入防御，狙击步枪又回到了你手上。当前任务是居高临下射杀由东、南、西3个方向扑来的德军，注意听Mac的喊声指示敌人出现方向。你手下的两个战斗组都在楼脚据守，如果有敌人漏网接近楼脚会给他们造成威胁。打退敌人初步进攻后，Leggett联系总部得知有德军坦克攻入城内，赶紧从顶楼下来抵御来自西北面的敌人，利用外沿边墙的豁口狙杀躲在掩体后的德军，注意节约子弹。经过几波攻击后德军坦克从西北路口出现，从砸开的木门来到另一侧外墙。消灭迎面扑来的3名敌人后可从弹药箱上取得火箭筒，瞄准德军坦克尾部射击，3发火箭即可摧毁，但一定要注意隐蔽好自己，尽量不要在同一地点站起来开



火。紧接着又有两辆敌坦克相继登场，不要理睬下面的德军步兵，打掉这两辆坦克后就能获得胜利。

第19章 成仁之地
No Better Spot to Die


卡灵顿外30高地上美军战斗的真实照片

1944年6月13日，30高地附近。

德军仍力图夺回卡灵顿，镇子外的30高地成为战斗焦点。开始带两个战斗组向西进发，遭到来自西、北两方向敌人夹击。先以右路包抄解决掉北面敌人，然后沿着北线绕到敌机枪工事后冲锋拿下。此时听到Mac的喊声，会合后两人被迫击炮弹炸晕，随即重现开头那一幕。Leggett倒下后Mac让你火速去找附近美军坦克来增援，从西北方出口离开战壕，到树干处会遇上一名德军，解决他之后到路口又会遭到两名躲在树干后的德军的拦截，左右两边大路都有坦克封锁，只能耐心在对射中干掉他们。移到这两人的藏身处，等敌坦克绕过来一口气跃过东北方向的土堆，冲上大路后紧贴右侧前进，到尽头时以最快速度杀向右边的机枪阵地。放倒敌人后接过机枪扫射跑向对面土堆的3名德军，但千万不要向左翼那辆敌坦克开火。解决掉3名敌步兵后离开机枪工事，沿右边向东北狂奔，一口气冲到桥下跳入树干后的污水中，等待桥上美军坦克下来干掉前面的机枪火力点。与两辆友军坦克会师后沿原路风光返回，只要保证两辆坦克合力攻击，摧毁沿途3辆敌坦克并不困难，抵达火线后指挥坦克向德军阵地冲锋夺取最后胜利。

第20章 卡灵顿大捷
Victory in Carentan

1944年6月14日，卡灵顿。

最后这关没有可供操作的游戏部分。Mac在教堂前集合队伍发表演讲，希特勒的灭亡指日可待，有一位将军要来前线代表盟军统帅艾森豪威尔检阅部队，Hartsock被提升为军士长和2班班长。战争并未结束，在德军反扑卡灵顿的炮火声中，勇士们又一次投入战斗中……


请来援兵对付拦路的敌坦克


30高地中的战壕

附1：兄弟连人物档案

Baker：101空降师502团F连3排3班班长，来自密苏里的年轻小伙，从没想过会由自己来指挥战斗。

Mac：军士长，本名Greg Hassay，任3排副排长，战斗经验丰富的职业老兵，个性强悍。

Risner：军士长，与Baker从小长大的朋友，两人一起参军后，Risner成为M5坦克车长。

Corrion：下士，参军前在棉纺工厂上班，精通各种武器装备。

Hartsock：下士，怀俄明州农夫的儿子，时常怀念家中妻女。

Desola：下士，热衷于打德国鬼子、玩棒球和意大利食物，理想是早日返回费城接管老爸的意大利餐馆。

Allen：下士，高中毕业后参军，与Garnett是形影不离的铁哥们，富于幽默感。

Garnett：下士，喜欢开玩笑，参军前在俄亥俄州当码头工人。

Courtland：一等列兵，来自弗吉利亚的棒球迷，渴望有朝一日成为纽约杨基队的接球手。

Obrieski：一等列兵，波兰移民，自愿加入伞兵部队，希望拯救尚在波兰的亲人。

Rivas：一等列兵，纸笔不离手的天才画家。

Zanovich：一等列兵，普通战士。

Leggett：列兵，来自纽约布鲁克林的理想主义诗人，通讯员兼翻译。

Cole：中校，502团3营营长，身先士卒的指挥员。

附2：游戏控制键位

W、S、A、D：前进、后退、左移、右移
空格：跳跃
C/Ctrl：下蹲
鼠标左键：射击
G：投掷手雷
Tab：切换武器
Q：以枪托肉搏
E/鼠标中间：打开瞄准模式
R/F：上弹匣或执行动作
V：打开战场局势图
鼠标右键：按下后可发布命令
Shift：切换控制的战斗组
Z：让战斗组跟随自己行进
X：让战斗组离开自己
1：选择突击组
2：选择火力组
右/G：局势图中选择下一项
左/F：局势图中选择前一项
上/O：局势图中查看任务目标
下/B：局势图中选择Baker
T：多人模式下聊天
Y：多人模式下队聊
P/Pause：暂停游戏

现在离2005年5月19日“EP3公映”还有不到半个月的时间。所谓“EP3”就是星战迷们对电影《星球大战前传三——西斯的复仇》的“爱称”。为了配合电影公映，乔治·卢卡斯可谓使尽了手段，今年以“星球大战”为幌子的各类电脑、电视游戏数量可能将达到巅峰。《星球大战——共和国特种兵》就是这样一部应景之作，游戏仰仗“星战”的故事背景，凭借强大的3D引擎，既有着FPS爽快的射击元素，还带有小组作战的策略元素。玩家需要通过三大部分数十段各类任务挑战，另外还可通过联网对战来体验不一样的射击快感。纵观整部游戏的表现，其设计水准和可玩性达到了一个较高的层次，决不是一部玩票的平庸之作。对星战迷而言，唯一的遗憾是游戏剧情和“EP3”关系不大。

星球大战
——共和国特种兵

■品游轩 苹果熟了

精品 总评 8.0

制作	LucasArts
发行	LucasArts
载体	CD×2
类型	主视角射击
语言	英文
环境	Windows 98/Me/2000/XP

文化、包容性：8.0
上手精通：8.5
画面：8.5
音效：9.0
创新：7.0
剧情：7.0

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：32MB以上
硬盘：2GB

引子

在浩如烟海的茫茫宇宙中，各种生物和派别在共存与斗争中发展。即便有着属于过去的种种荣耀，古老共和国仍旧以不可逆转的态势衰落，制度的缺陷和官僚的腐败是国家致命的敌人。在这个失衡的体系中，战争的阴影在悄悄笼罩着整个星系。前任绝地武士杜库伯爵有着不可小视的能力和领袖般的个人魅力，他的出现仿佛是天降大任一般，没有此公，也不会有愈演愈烈的分裂运动。

战争一触即发，共和国议会中却出现了截然不同的两派意见，最高议长白卜庭有自信通过谈判方式和平解决问题。而那些专横的参议员们即使清楚共和国的绝地武士太少，对四处风起云涌的分裂运动难以镇压，却依然强调要建立一支共和国军队来武力对抗杜库伯爵。聪明的杜库伯爵得到银河中工会同盟、贸易联邦、科技联盟、内银河银行集团及商业联盟等集团的支持，通过对等的利益交换协议，这些团体同意全力支持其颠覆共和国。在吉奥诺西斯这个科技联盟的工厂世界，杜库伯爵宣布独立星系邦联正式成立。而消息在第一时间被绝地武士欧比旺·肯诺比告知了尚在争论不休的共和国议会。大为震惊的共和国先发制人，派出了新组建的克隆人大军，共和国与分裂份子的大战就此全面展开。

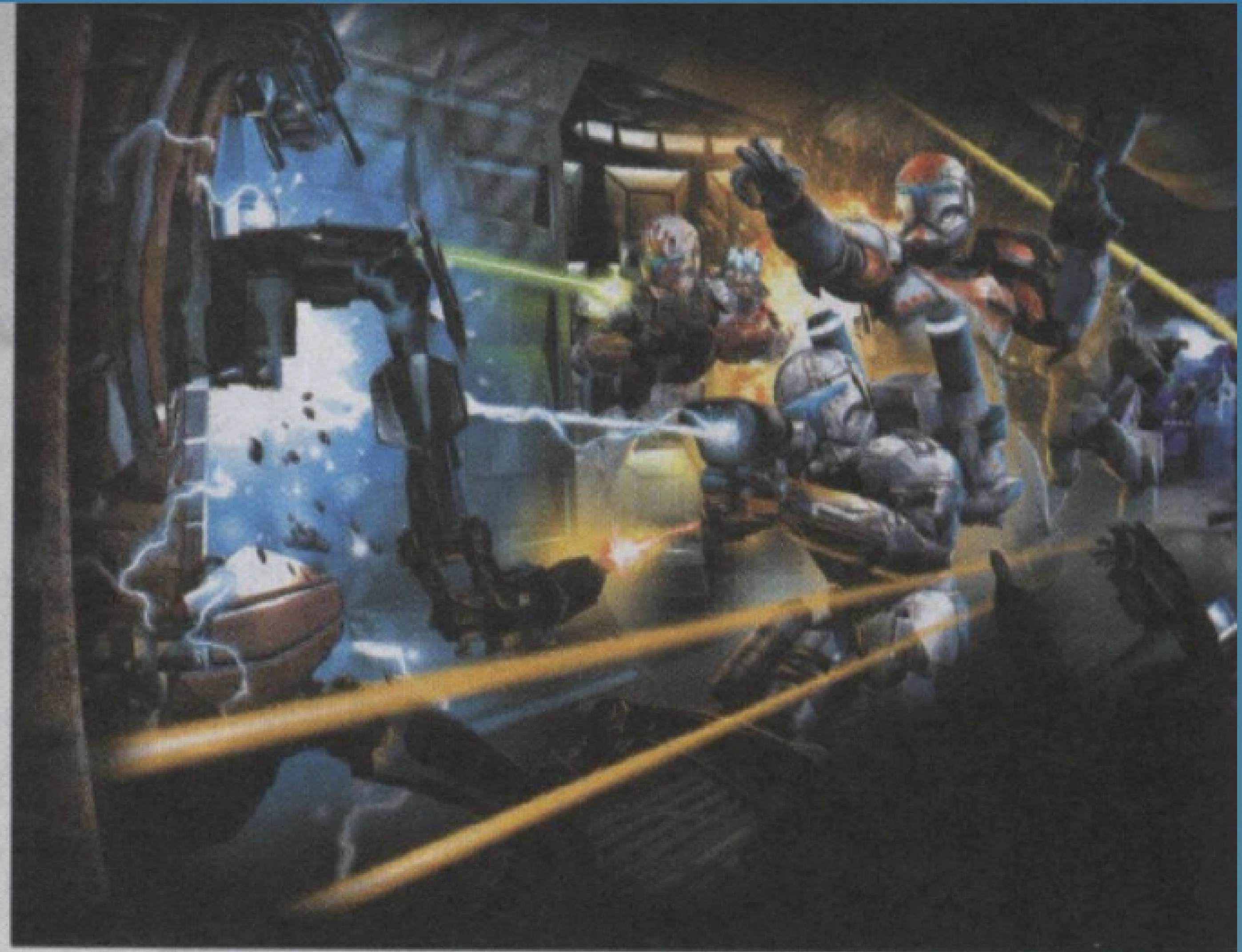

突击小队4员猛将初次见面



第一部分 吉奥诺西斯星球（Geonosis）

冥冥之中，我看不真切，但清晰地听到有人对我说：“孩子，欢迎你，编号RC1138的战士。你们出生在这危急关头，智慧和勇气是你们唯一的生存之道。”这就是我作为一名共和国克隆战士，来到这世界上所受到的第一次教育。

我不是孤单一人，千千万万个和我一模一样的克隆战士是共和国的秘密武器，是对抗分裂主义



联盟的强大军队。戴上神圣的头盔就深刻领悟到战争是我辈的第一要务。为了镇压和打击分裂份子，我所在的克隆大军星夜出发，赶赴前线作战。

吉奥诺西斯星球的领袖Sun Fac是我们面临的第一个敌人，上峰命令指出，要不惜使用任何手段铲除他以及他手下的军队。战士们搭乘共和国运输飞艇出发，刚刚抵达目的地，站在运输飞艇门口的倒霉战友就被一只双翼巨鸟叼走了。这里主要的敌人就是有着蚱蜢一样脑袋的战斗机器人和刚才那种鸟人。子弹穿行的簌簌声和炸弹爆炸的轰隆声不绝于耳，让人紧张得透不过气来。我注意到，战场上有一些冒着黄色光芒镶有红边的圆形罐子，射击罐体就会发生爆炸，造成周边极大的破坏，抓住机会可有效打击成群的敌人，但反之也可能误伤自己的战友。



投掷手雷炸毁这座堡垒才能找到前进路线

沿着山谷谷底前进，穿越一段地下通道，出来后第一次拾到一些手雷，这可是特别有用的武器。前方有一处碉堡就需要使用手雷给炸掉。而后进入里面的坑道，低矮的坑道需要蹲下来爬过去。从坑道另一头钻出来后，巧遇编号RC1262的战友Scorch（画面简称代号62）。指挥其在前方建筑上安放炸弹（走近目标后按F键），随后两人退得远远的，我按动遥控起爆开关将目标炸毁（准星对准安放炸弹的地点，画面出现红色手形图徽后按F键）。沿着炸开的通道，我们进入了此星球上最华丽的尖塔建筑群中。走上一段斜坡，遇到紧闭的大门。我上前安放了一枚遥控炸弹，吩咐战友站远些，随即按下了控制钮。大门炸开后，发现里面另外一名战友Fixer（画面简称代号40）正努力地制服一只鸟人。大家会合后，我命令Fixer在旁边的一台电脑终端上进行解码操作，打开了前面封闭的大门。此后大家如法炮制，通过了数道门禁。

3人同行至一处大厅，在这里守卫着许多敌人，大厅下方停放着两架吉奥诺西斯星际战机（Geonosian Starfighter）。待战友们干掉守敌后，我安置炸弹毁掉了战机，大家从旁边的大门进去，不料里面一片漆黑，好在我们配备的夜视仪发挥了作用（按X键切换夜视仪）。通过这里后，我们继续摸索前进，大家使用吊索下到底层，与绰号“Sev”的07号突击队员会合，一个以我为首的4人突击小队集合完毕，兄弟们还特地赠我昵称“Boss”。大家杀进前方大厅，这里出现了更加厉害的超级战斗机器人（Super Battle Droid）。这种形似无头鬼的家伙很难对付，但它也有弱点，就是非常害怕我扔出的电击手雷（按Q键切换手雷种类，按鼠标左键投掷）。此后我们进入一处分为上下两层的大厅，下层是通往星球工厂的入口，不过已被电磁波屏障封闭。Sev沿螺旋坡道跑到上层去试图操控电脑解开屏障，这时平台外面冒出大批鸟人向他猛烈攻击，还有一架星际战机也在协助进攻，我们其余3名兄弟努力还击敌人试图掩护他完成工作，但于事无补。大家只好沿原路返回开始的大厅，从另外一侧乘电梯往下行，试图找到另外的入口。

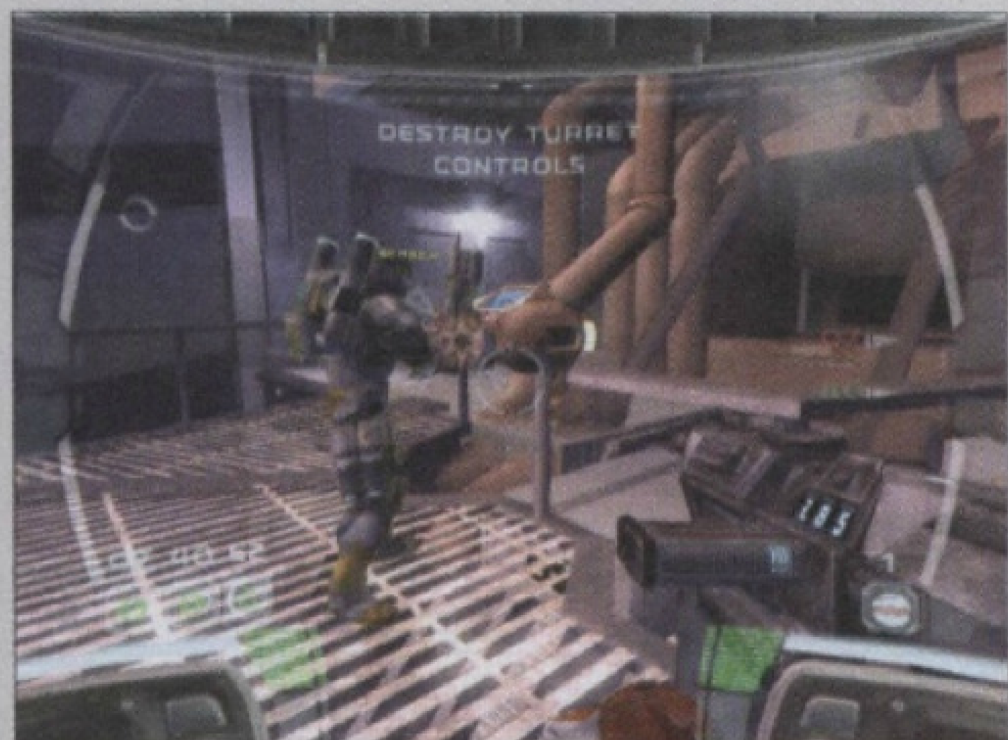
出了电梯，我幸运地得到一把狙击步枪（按数字键3切换）。小队全员沿通道往地底深层而去，最后来到了工厂的干扰装置（Jamming device）所在地，装置外壳有一个电磁波保护罩，而在离此不远的洞穴深处有一部电脑控制着这个保护罩。这里有许多鸟人，他们从电脑控制台旁边的天窗处不断飞出，我指挥两名战友用火力压制住这个出口，过去关掉



安置炸弹毁掉吉奥诺西斯星际战机

基本控制

W、A、S、D： 移动方向键
鼠标左键： 射击
鼠标右键： 掷出手雷
Z： 切换瞄准镜（仅使用狙击枪时有效）
X： 切换夜视镜
E： 使用近身武器/肉搏
F： 辅助功能键，用于使用多个道具，比如安放炸弹或者指挥战友行动，使用护甲修复装置等
R： 装填弹匣
C： 蹲下
Q： 切换手雷种类
`： 切换控制台界面
数字键1～5： 切换多种武器
F1： 搜索及摧毁（小组指令）
F2： 队伍集合（小组指令）
F3： 以某点为核心安全戒备（小组指令）
F4： 取消指令（小组指令）
F5： 快速存盘
F9： 快速读档



在堡垒中央3层的此处安装炸弹炸掉塔楼控制枢纽

保护罩后，炸掉干扰装置，利用吊索深入到工厂的核心地带。

分裂份子将他们的机器人制造工厂隐藏在星球深处，突击小队必须渗透进入地下空间，尽快锁定制造车间的具体位置。沿着地下隧道前进，前面是异常开阔的地下洞窟，出现了大批敌人，最恐怖的是一种酷似巨大飞蛾的生物，在空中喷射出熊熊火柱。干掉它们后，医治好两名奄奄一息的战友，炸毁前面的大门进去，让Scorch控制大厅中的一门超音速火炮堡垒（Geonosian Sonic Turret）打击前方的敌人，当周围安静下来后，炸塌前方石柱架起桥梁通过断崖。沿着通风管道进入工厂内部，几经周折来到一处大门前。歇息片刻后破门而入，命令战友到控制台上解除控制，然后前行遇到有着3道门的岔道口。先进入左边的大门，沿管道一直走到尽头，干掉守卫在此的一个超级战斗机器人，然后炸毁这里的第一处能量枢纽。接着从身后的另一根管道出去，随后陆续遭遇数个超级战斗机器人，要注意让战友及时修复护甲，自己也要不停补充弹药。查找并炸毁第二处能量枢纽，完成任务后从通风管道出去，搭乘外面等候多时的飞船离开工厂。

星球上的任务并未完全结束，我们还没到胜利返航的时刻。破坏了敌人的机器人制造工厂后，突击小队需穿越敌人防线找到进入相邻分裂主义联盟飞船舰队基地的入口。飞船载着小队降落在一个峡谷内，大家沿谷底前进，路上炸掉多处阻塞道路的乱石，天空中不断有大量鸟人和喷火飞蛾俯冲下来袭击大伙儿。正当战友哀叹何处是尽头时，前面峰回路转，山谷间出现了一座巍峨壮观的建筑，这就是目的地——航空堡垒。此处的第一个任务是炸掉堡垒中不停运转的装填运输带（Loading Mechanism），之后要渗透进去查找塔楼控制中心的具体位置，沿途要注意指挥战友控制房间右上角的电脑关掉那些窗户，以阻止外面的鸟人飞进来。最后上到堡垒中央3层，在这里安装炸弹炸掉堡垒塔楼控制枢纽，随后从另外一侧下楼撤离堡垒。



大家退回到峡谷内，沿着烽火堆指引的方向前进，沿途利用炮塔歼灭敌人。在路边获得反装甲榴弹枪后，炸开对面的乱石堆往里走。前方两个山洞中的一个里面出现大批敌人，最恐怖的是一个巨型四脚蜘蛛机器人，杀伤力强大，好好利用刚才得到的榴弹枪对付它吧。干掉他们后，从另外一处山洞进去，在4个通风口处选择最右边的一个弯腰爬进去，单枪匹马乘坐升降平台上到高处，另3名弟兄则从其他途径搜索消灭敌人。

这里才是飞船舰队基地的核心地带，随时可听命出发的敌机器人军队休眠于此。连续从车间的缝隙间穿过，突然从一排静立的机器人中跳出一个向我发动突袭，惊出我一身冷汗。干掉对方后从它原来站立的位置



系统简介

游戏的主画面采用第一人称视角，画面中部下方的两排绿色横条以及向左右延伸的银白色条代表主角的护甲和身体情况，被敌人击中后，会由绿色变为黄色，乃至红色。战场上每隔一段距离就有补血装置，记得随时修复自己和战友。如果不幸失血过多濒临死亡，可呼唤战友救治自己，当然也得注意救治战友。画面左下方有07、40、62字样的图标代表3名战友的情况，不同符号代表其战斗、戒备、开锁等状态，绿色、黄色和红色代表其身体健康状况，一旦是红色十字图案，则代表需要急救了。画面右边下方通常是主角所持枪械的模样，还有一个图标代表所持手雷种类及数量。可供使用的枪械中除了1号手枪是没有弹药限制的，2～4号武器都是有弹药限制的，注意及时在战场上寻找弹药补充，5号武器是一些特定的敌人或NPC的武器，可在特定条件下拾得。手雷有普通手雷、电击手雷以及光波手雷等多种，按Q键可切换使用。需要提醒玩家的是，主角的近身武器和肉搏功夫（按E键）对敌人的杀伤力非常大，一定要好好利用。游戏采用特定存档点设计，注意及时存储进度是一个好的习惯。



许多地方要小心天花板上设置的自动机枪

穿过去，猫腰爬过通道，小心提防走廊天花板上的自动机枪和半空中的喷火飞蛾。炸掉通风口的铁护栏爬进去，此后连续乘坐3处升降平台继续冒险旅程。沿途可发现基地内部已遭到了破坏，不时要炸开阻路的建筑残片找寻出路，还得小心头顶上掉落的建筑物件，最后发现战友们也从其他渠道抵达这里。大家会合后发现基地内部的敌人更多了，其中一种滚来滚去的球形变形机器人很难对付，其厉害之处在于外壳有一层蓝色透明电磁防护罩。我们互相掩护杀到一扇大门前，在门后的天桥上操控电脑打开大门，里面出来一个巨型四脚蜘蛛机器人。激战之后，大家一起乘坐电梯往上而去。到达顶层后，周围情况显示基地马上就要爆炸了，必须在限定时间内撤离这危险地段。沿走廊前进来到一个大厅，自己首先在前后两扇大门外各安装数个炸弹，然后命令战友到大厅中央的电脑上开启终端，其余几人则分别对付前后两边不断涌出的敌人，刚才安装的炸弹就可发挥作用了。当终端开启运转后，从中间的侧门出去，接应的飞船就在不远的窗外……

第二部分 幽灵飞船 (Assault ship)



无法估计终止时间的克隆战争日益让人生厌，突击小队面临着更加艰险的任务。某日，突击小队奉命去调查发生在一艘共和国大型飞船上的蹊跷事情。这艘飞船外观上是典型的三角形，其面积之大，简直就像漂浮在宇宙中的一座小岛。我们按计划分头行动，我独自从飞船右翼中部潜入。从切入点附近的小门进去，控制里面的电脑打开门外的圆形大门。从几个硕大的椭圆形燃料罐后面的斜坡道上去，猫腰进入漆黑的通风道。恶劣的环境未能影响我的行动，好在有夜视仪的帮忙。从通风道钻出来后，前面的道路被门锁住了，隔着透明的走廊玻璃可看见一个战友在对面的房间里使用电脑试图帮我打开这扇小门。他一边工作一边和我聊天，不一会儿，门被顺利地打开了，可是突然几个甲虫一般的机器怪物飞过来将他击倒在地。见此情景，我赶紧钻进前面的通风道试图接近他予以援手。一路上，透过通风窗口可看见登上飞船的战友们都遇到了敌人的袭击，看来飞船的控制权已被敌军掌控。



战友Sev在楼下的大厅里向我挥手致意

从通风道出来后，走廊上有几只刚才见过的甲虫机器怪物同样向我发动了攻击，它们发射出蓝色的电弧波，不仅刺伤了我的身体，而且干扰影响视觉，它们最厉害的一招当属自杀式的撞击行为。下一步的行动是寻找小队成员Sev，我低身爬过眼前灼热的管道。在走廊中部平台往下望，透过玻璃窗可看见Sev正在那里。不过他的警觉性实在太差，丝毫没想到周围潜在的危险。一瞬间，一只飞行甲虫向他飞去，他开枪击毁了对方，但自己也被另外一种敌人——手持双刀的绿头猩猩打晕在地。

我赶紧退回走廊，这时同样有几只机器猩猩持刀向我冲来，解决它们后，我从走廊另一头的供热管道进去，摆脱里面的甲虫怪物，出来后又遇到了一群埋伏在一堆燃料罐后面的猩猩。激战过后，沿着通道往下而去，路上不断看见战友们的遗体，有的战友被敌人从天花板上抛下活活摔死，有的就在不远的前方被猩猩们持枪顶住头颅打死。到了飞船控制中心





可从右边的小通风管道绕过去。通过此处后，只听得前面一声巨响，一名战友被远远地扔了出来，惨死在眼前。走过去，发现罪魁祸首就是前面看见的那个大个子机器人。首先用电击弹对付它，然后一边避开其手上的重型机枪攻击，一边努力还击。干掉它后，可获得它的机枪作为战利品。然后炸开旁边大门前的石块，进去与Fixer会合，两人并肩继续搜索。

经过一处房间时透过玻璃窗看见下面的大厅里敌人在残酷殴打我们的战友，两人赶紧沿通道下去营救。下面的走廊天花板上安装了一排固定机枪，要逐个击毁。

门前，发现这里安装了一枚地雷。我小心地蹲着靠近地雷，将其起爆开关关闭后予以排除（按F键）。在控制中心的中央使用电脑，完成工作后有许多猩猩和甲虫冲出来，干掉它们后从侧门出去。走廊上一些战友正在和猩猩们展开战斗，我发现飞船的这一部分已损毁得相当严重了，到处都是断壁残垣。越走越深入，巨大的飞船内部好似一个迷宫，前面似乎又回到了先前经过的控制中心，不过这个地方已是狼藉一片。当然，我并没有走回头路，这只是另外一处控制中心，在里面的两部电脑上进行相应的操作，此后还得面对猩猩们的反扑。离开控制中心后，我渐渐明白我们面临的巨大危险，目睹了那么多战友的死伤让我的精神险些崩溃，我决心拯救那些尚处于危险中的兄弟，离开这该死的幽灵飞船，我得首先找到飞船的着陆装置。



大个子机器人最厉害的武器就是手中的重型机枪



庞大的敌运输艇是突击队员的袭击目标

静悄悄的走廊上，没走两步敌人就纷纷现身了。这里需要提防的是天花板上有一些固定的自动机枪堡和一些喜欢猛扑上来抱住你脑袋不放的甲虫。在一处走廊上突然发现远处有一个身材高大的机器人出现，但转瞬就跑得不见了踪影。往上而去，开门进入一个大厅，头顶的天花板突然掉落开来，紧接着几个手雷自上面扔下。赶紧避开后，一群猩猩从天而降，结果它们的性命后，从大厅尽头左侧下坡通道进去，按动密码锁打开大门。房间远处有一只猩猩在张牙舞爪挑衅示威，不要轻易上它的当，房间两边埋伏了其他敌人。一旦识破对方的诡计，干掉它们并非难事。这之后会遇到一个专门在路上安装地雷的猩猩，小心不要被炸伤了。

拐过几道弯后，前面有建筑残件阻塞道路，可选择炸掉开路前进，也

走廊尽头有一挺机枪，吩咐Fixer上前控制机枪扫射前方敌人。战斗告一段落后进入大厅，救活晕迷不醒的Sev，3人合力消灭所有敌人，进入飞船上的拘留所，进门后当心正前方高处的敌人。然后走到一个有两条通道的岔路口，吩咐两名战友各占据一处有利位置，分别对付两条路上冲出来的敌人，自己选择左边的道路前进。里面的道路四通八达，要提防路上的地雷和天花板上的机枪。最后进入1号大厅，从右边通道进去救出关押在此的Scorch，然后回到大厅从左边通道出去。乘坐电梯上到飞船舰桥部分，在这里连续炸毁5扇大门进入主控制大厅，在大厅2楼的动力中枢上安置炸弹，干掉疯狂的敌人后引爆炸弹，再沿原路肃清其余舰桥部分的残敌。

小队下一步就是要撤离舰桥部分，在众多拦路的敌人中，Trandoshan Mercenaries是一种背着压缩气瓶的机器人，其弱点也在于气瓶，打爆其气瓶它就如同火箭一般飞出去。在路上还会遇到



一架超级战斗机器人运输器，那种难缠的无头鬼从其中不断涌出，只有派战友去安装炸弹毁掉运输器才是良策。

单凭小队几个人看来难以抵挡太多敌人的进攻，所以当务之急是修复飞船的自身防御系统，另外还得摧毁携带敌人进入飞船的运输艇。乘坐电梯回到先前经过的拘留所，在这片冒着红光的区域找到3处已损坏的负责控制防御系统的电脑，并将其修复。此后拘留所会四处喷射出火热的蒸气，赶紧集合几个同伴，炸坏一处通道墙壁上的铁栅栏离开这里。



大家跳下去到达通风管道，这里一片漆黑。戴上夜视仪摸索前进，飞行甲虫和天花板上的机枪是最麻烦的障碍。好不容易从地道出来后，发现到达了飞船的A区，这里分上下两层，首先把上层的敌人消灭干净，派一个战友控制好角落的固定机枪，其余3人到下层扫清那里的残敌。然后由两人控制住这里的两门火炮，大家一起对准A区中央庞大的敌运输艇射击，将其摧毁。随后大家从下陷的一处地板进去，沿着管道直达B区，这里有大量守敌，还有多个非常麻烦的机器人运输器陆续降落下来。首先要炸毁这些不断涌出敌人的运输器，消灭全部敌人。其次在大厅多处地方安放炸弹，将该区摧毁。之后来到C区和D区，在这几处区域小队要完成的任务都差不多，但要对付的敌人越来越多，最后在D区中控制角落的电脑升起一门巨型火炮。我亲自进入火炮控制室，瞄准正前方右上角，将那里不断出现的敌人全部轰成碎片，最后将左上角那根冒着蓝色光芒的光柱炸毁。之后走出控制室，大家站在火炮旁边，随着地板缓缓降下去。沿着地下管道到达飞船火炮控制室，在顶住敌人疯狂进攻的同时，使用3部电脑打开飞船防御火炮系统，让飞船重新对外反击。



此处要使用3部电脑打开飞船的防御火炮系统

经过一连串艰苦卓绝的战斗，我率领突击小队成功地拯救了飞船，让它重归共和国控制之下。

第三部分 卡须克行星（Kashyyyk）

一则万分紧急的求援消息自乌奇族（Wookie）的原居地卡须克行星传出，分裂主义联盟军队已入侵该星球，并以乌奇族人为源开辟了罪恶的星球奴隶贸易。共和国的决策层内部虽然产生了种种顾虑和分歧，但突击小队依然决定前往援助。



来到罪恶的奴隶集中营外边

夜色撩人，突击队员们趁黑降落在卡须克行星的山谷中，不远处有3个敌人围着一堆篝火在烤吃一只恐龙，真是好胃口，我换用狙击步枪撂倒了他们。继续前进，山路一转，前面出现一座奴隶集中营，解决掉营地外的几名看守后，派Fixer迅速守住机枪位，另外几人也分别抢占有利位置。营地两侧很快有许多敌人闻风而动，把他们全部消灭后，打开营地大门进入其中。

我们的首要任务是营救乌奇族首领Tarfful。进大门没走几步，前面两侧的墙壁就轰然倒下堵死了道路，头顶上的铁枝盖板上也冒出了许多敌人，他们居高临下向我们扫射，还不时扔出手雷。眼看我们就要被困死在这狭窄的巷道里，突然我看见旁边有一个下水道出口，赶紧安置一枚炸弹炸开盖板，率领大家从这里突围出去。



从下水道钻出来后是一处侧院，一番厮杀后我们炸开院子一个角落的院



突击小队和乌奇族首领合力围攻持棍机器人



极度危险的巨型四脚蜘蛛机器人，非常不好对付

墙，进入一条L形的巷子，跑进巷尾的建筑内，上楼炸开墙壁，跳下去进入另外一条巷子。身后和周边高墙上不断跳下敌人，我们尽快走到巷尾，打开此处的大门，里面埋伏着一个大个子机器人。干掉它后，夺取那把重型机枪。进入营地建筑内部，发现一处牢房里关押着乌奇族长毛战士。操作门口的电脑打开牢房救出身材巨大的战士，然后炸开牢房里面的墙壁继续前进。没走多久，又看见一名身陷囹圄的乌奇族人，救出他，他会帮助小队推开堵在前进道路上的囚车。当营救了第三名乌奇族人后，在一个窗口看见了黑武士和手持棍子的机器人。炸开通道下去，营救被敌人骚扰的乌奇族人首领Tarfful，和他一起进入刚才看见黑武士的广场。这时黑武士乘坐飞船仓皇逃离，而两个手持棍子的机器人则冲过来大打出手。和乌奇族人一起围攻干掉他们，但要注意保护Tarfful的安全。

完成营救任务后，队员们在山野里试图找到临近的敌营。闯过几道敌人的阵地，炸开铁丝网，进入又一处营地内部。敌人不但疯狂拦截小队，还设置了地雷等机关来暗算我们。不久后来到一个停机坪前，见一架飞船腾空而起，迅速逃离此地。我们只得炸掉停机坪，再使用吊索潜入山谷内部。山谷内敌人筑起一道道工事，成群的敌机器人沿途拦截我们，麻烦的是一处空坪内敌人飞船不断投下许多空降兵，还有一个超级战斗机器人运输器。我们3个人掩护，一个人去炸掉运输器才是上策。炸开尽头的大门，门内出现了极度危险的巨型四脚蜘蛛机器人，好不容易干掉它，几个同伴已奄奄一息了，这时还得一鼓作气地炸毁其身后的停机坪，不然这里敌人投下的几个机器人运输器就会涌出大量敌人。最后我方接应的飞船会将我们接走。

现在卡须克行星上的局势已趋于复杂，我们了解到通往Kachirho的桥梁是敌人重要的补给线路，所以切断它是下一步最迫切的任务。大伙儿在一个乌奇族人的带领下进入中央大厅，不幸的是，引路人刚刚进去就惨遭枪杀。里面的一堆木箱后面不断涌出大量敌人，我开枪击断了出口上方的大树，粗大的树枝掉下来堵塞了这个地方，敌人也就无法出来了。之后经过一个漆黑的房间，房间里最大的危险不是敌人，而是暗设在地面上的地雷。穿越黑暗后来到室外，首先要抢占左前方的绿色机枪堡，然后就可以其强大火力压制住敌人的数轮进攻。

然而长时间的战斗有时还是让人头脑发热，鲁莽，当我们追击一个敌人时突然发现闯入了陷阱，不仅有敌人的埋伏，还有遍地的地雷。干掉埋伏的敌人后，上到2楼，发现对面还有敌人从远处攻击我们。穿过大厅中间的天桥到达对面，击毙对手后沿坡道下到1楼，然后回到大厅，清除残敌后从一角的出口出去。

拐弯来到通往Kachirho的桥梁所在地，补充弹药和护甲后，我立即指挥战友占领几个射击点，敌人在前面的大门两侧扔下个机器人运输器，大量机器人马上发动疯狂进攻。在击退一些游兵散勇后，叫弟兄们用强大火力掩护，我迅速上前在机器人运输器上安装炸弹，彻底摧毁它们。当一切平静之后，在广场中央的木箱上安装炸弹，引爆之后就可打开身后大门的密码锁，大门里面埋伏着巨型四脚蜘蛛机器人。战胜后上到2楼，从窗口发射榴弹击毁广场一侧的输油管道，引发剧烈爆炸摧毁了目标桥梁。

随着战争的逐步升级，乌奇族人认识到只有加入斗争，才能尽快解放自己的部族。大伙儿穿越敌人炸开的破损墙壁，里面是一个杂乱无章的大厅，叫一个战友去清除地雷，其余几人火力掩护，杀到大厅





从4楼出去，进入临近的建筑物内。在一处可看得见风景的大厅里，敌人的一架飞艇起飞后慌乱中撞上了墙壁而爆炸。我们这边立刻派3名战友各自占领一处机枪堡，加上一名乌奇族人的帮助，马上要对付的是几名从外面闯入的持棍机器人。全面消灭对方后，帮助我们的乌奇族人也战死疆场。大家稍作整理，乘坐一处升降平台上去，可以看见头顶的天空上敌我双方交战正酣，硝烟漫布于整个星球周围。没走多远，就遭到了巨型四脚蜘蛛机器人、持棍机器人等的疯狂攻击。干掉它们后沿着螺旋型楼道上行，Sev离队去控制一处阳台上的机枪堡，对准天空中的敌飞船猛打，Fixer和Scorch在接下来的途中也相继离队，去操控对空机枪堡。当我独自继续前进时，遇到了更多喷火飞蛾

那头，在一堆木箱前安置了炸弹。还没来得及按下开关，随着几声巨响，大厅周边墙壁又破了两处大洞，敌人从洞中蜂拥而出。消灭敌人后炸开木箱，前面有一个乌奇族人替我们打开的通往下层的通道，大家使用吊索滑下去。下面似乎是星球建筑的能源中心，有一些发电设备和供暖锅炉。我们奋力厮杀，借助乌奇族战士的帮助，冲过几道埋伏，终于看见乌奇族首领Tarfful在前方右上角的楼上示意我们跟上。大家杀上大厅2楼，与Tarfful会合，保护他经过一处庭院时，敌人从空中扔下两部机器人运输器，不立即炸毁它们就会面临着大量敌人的拦截。之后进入飞船码头A，在中央大厅的空地上有一堆蓝灰色的弹药箱，使用其周围两处电脑破坏它们，接着从另外一角进入飞船码头B。在中央大厅里Tarfful身先士卒，率先冲在前面控制一处机枪堡。小队成员则首先要炸毁一个机器人运输器，然后再炸开周边的木箱找到出路，到达一处中央有着巨大螺旋桨装置的大厅，这可能是星球的能源中心。沿着半空中搭设的木质平台前进，周围的孔洞里有许多持光波枪的敌人，杀伤力很大，赶紧到大厅左上角的平台处，操作电脑将孔洞的闸门放下，封住敌人。而后Tarfful冲上来，带领大家进入里面的大厅。大厅中最强劲的敌人是两个持棍的机器人。战胜后，一队乌奇族人前来迎接Tarfful，大家也跟随着他们继续前进。

外面的天空已在不知不觉中露出了亮色，一抹红霞出现在眼前。然而战斗依旧没有完结，我们在一处大厅里炸毁一个空油罐，然后从罐后绕过去来到了室外的山沟里。许多小飞蛾在半空中飞舞，往前走进入山体窑洞内，经过一个大厅，其中央有处冒着红光的亭子，从左边的门出去上楼，路边出现一个饰有荧光灯柱的平台，派战友到平台上控制电脑进行解密操作，需耗时长达61秒，这时平台周围的深渊里会飞上来许多喷火飞蛾，赶紧射击它们，掩护队友完成工作。当电脑操作完毕后，这些飞蛾会自动暴毙。然后上3楼，又会遇到同样的一处平台，把刚才的工作重复一遍，依然要提防那些可恶的飞蛾。



乌奇族人首领Tarfful控制右侧的机枪堡打击来犯之敌



大家分别控制一处阳台上的机枪堡，对准天空中的敌飞船猛烈炮击

的袭击，还有一种从建筑物天花板上的巨大虫茧里爬出来的小动物，吐着恶心的绿痰企图袭击我。最终，我也控制了一处机枪堡，向着天上的飞船射击。在大家的齐心努力下，卡须克星球上空的敌人飞船被击毁了，但我们的战友Sev壮烈牺牲了。

尾声

共和国的衰落不是我这样的几名克隆战士的英勇善战就能挽救得了的，而统治者内部的分歧和争执是最大的原因。当我们完成这一系列任务之后，却遗憾地发现，卡须克行星之战正式开始了，乌奇族人的苦难命运远未扭转……



编外杂谈

我一直都觉得冰河是个勤奋的人。记得有一期，“冰河熬干”不仅和“神经裂变”联袂奉献了《〈三国群英传V〉之求败兵法》，他还驾着一叶扁舟遨游四海，PK海盗，最后和蓝星炮制出了《〈大航海时代Online〉亲密接触》，成为编辑部仅有的几名航海权威之一。而这几日，冰河又拖动着鼠标，眼睛直勾儿盯着屏幕，专注的表情时而暴怒，时而狂笑……他在干啥呢？经过几个昼夜的拼搏，冰河终于挺直了腰杆宣布：“俺也10级了！”你瞧那满眼的血丝，都是《魔兽世界》给害的！

这段时间，在编辑部里像冰河这样的模范人物，还有很多很多……

我不知道这段时间有多少人在WoW里泡着，总之我自己的生活已经因为读者们之前看到的WoW专题而改变了。一个世界在等待……别觉得俗，这真是句极度煽情的广告词。就这一句话，便生出一场号称有百万人参与的求号运动。那金子般的一小串数字在互联网上炒到成百上千元，还有价无市，有帐号谁不想自己玩啊？而得到帐号的“阶级敌人”们大多呈现出两种状态，要么两班倒练一个人物——这倒也稀松平常，因为就有人24个小时连轴转地修炼，最后借宿在俺家沙发上回血；要么便是催生出自觉轮换的黑白班，各自建人拼杀，互不侵犯。然而有一日，正当我流连在深邃的死亡矿井时，时钟已经指向半夜三点，接班的同志此时早已憋到抓狂状态，他不停地上线将我踢出游戏，试图抢班夺权，而我自然是冷酷地将夜班老爷重新踢下线，因为我还没见到Boss呐！此后几日我和夜班老爷的权力之争一直延续着，然则这位老爷着实威猛，不几日等级就远远在我之上。哦，我真想说，难道您是韩国玩家么？

说到这儿，我不知道从美服回来的玩家进游戏是个什么感觉，也许除了界面文字的变化还有些说不清楚的东西在里面。我看到有帖子写道：“我带着一个新手法师去做鱼人任务，先后组过两个战士一个圣骑士，指望他们能当Tank，结果每次都是战斗发生十几秒后这些人才加入，他们不是站在后面发呆，就是蹲在后面捡尸体，那个圣骑士居然在战斗的关键时刻说‘我东西捡满了’，然后打开无敌跑回闪金，我和法师只好四散逃命……”

嗯，留帖的朋友，我想你该有颗宽容的心，毕竟人家现在还憋着劲练级呐。

24级的矮人战士大漠小虾
xiah@popsoft.com.cn

双周回眸

双周关键词：收购

“收购”最近频频成为游戏业内的热点话题。在一度传出雅虎可能收购新浪的消息后，有分析家认为，雅虎一直在小心翼翼地试图开拓中国市场，但象新浪这样的网络媒体并不是雅虎理想的收购目标，雅虎理想的收购或合作目标是象盛大那样的互动娱乐公司，并暗示雅虎和盛大已经在秘密接触。对此，3月底正在中国访问的雅虎全球首席运营官罗森格表示，雅虎在全球其他地区有不错的游戏运营，但在中国还不是主力军，而且“网络游戏并非雅虎未来发展的重点业务”，这番话从一个侧面为愈演愈烈的收购传闻划上了一个休止符。

双周事件：《魔兽世界》即将收费运营

第九城市于4月9日在上海举行了一场规模宏大的“魔兽世界日”庆典活动，并在活动的第二天于全国100个城市举行《魔兽世界》客户端的首发仪式，希望借此将延续约一个月的限量公测活动推向高潮。在经过较为顺利的限量公测阶段之后，《魔兽世界》预计在5月1日前后进入收费运营。

双周人物：“大马虎”



3月28日，国内第一款武侠原创网络游戏《剑侠情缘网络版》正式推出新资料片《山河社稷》，同时《山河社稷》版本形象代言人的评选活动也正式落下帷幕。经过为期一个月的评选，54岁的南京玩家翁毅（游戏内角色名“大马虎”）以高票当选。翁毅来自一个医学世家，他本人曾作为中国医疗队的成员远赴非洲工作，并受到桑给巴尔总统的接见。目前，他以155级在《剑网》2000万玩家中名列首席。在金山公司举办的形象代言人签约仪式上，翁毅敞开心扉和台下平均年龄比自己小30岁的玩家交流。在谈到社会对网游的非议时，他认为对青少年进行正确的疏导才是关键。

双周图片：熊猫人中华美食速递



你饿了吗？在地下城度过数小时之后，你突然注意到队伍里的猎人开始喂食他的宠物。这让你的胃也感到一丝饿意，原来你也一天没有吃东西了！那么，你只需要在《魔兽世界》中简单地输入/panda命令，游戏管理员将会给你一份“熊猫人中华美食速递菜单”让你点菜。在几分钟内，一个熊猫人中华美食速递专员将会把食物送到你的家门口，你可以订中国外卖，甚至都不用离开椅子，连电话都不用拿起……这是个很经典的命令，不是吗？至少在4月1日这一天，也许真的有人尝试过……

双周声音：“没钱人滚开”

“强烈要求月卡定价在120元以上，没钱人滚开。”——这是《魔兽世界》中文官方网站论坛里一个帖子的标题，发帖人的签名是“WoW穷人与狗不得入内”。在这个帖子被删除之前，后面已经迅速出现整整4页跟帖。在谴责这个不知所谓的人之外，玩家们的愤怒也反映了一种普遍的心态。WoW的月卡定价几何，才能让玩家和运营商皆大欢喜呢？

双周创意：祭祖套装

清明节是个缅怀祖先的日子，到先人的墓前献上一束花表达自己的怀念之情是理所当然的。网络游戏《巨商》在清明节前后提供了一种“祭祖服务”。一组售价2266点的“祭祖套装”包括张吉山服装1件、张吉山假发1顶、猪肉666块、天桃88个、驴书1本（用来召唤代步工具小毛驴）。据称，每组服务器套装数量有限，需要的玩家可到“超值套装”项目中购买……

双周数字1：72

《魔兽世界》中文官方网站3月25日发布一则“健康游戏忠告”，文中称，“《魔兽世界》限量公测已经进行了3天零14个小时。在现有的3台测试服务器上，已经有不少玩家的级别超过了30级……这些玩家的累计在线时间也全部都在72小时以上。”“我们特意提醒玩家们，请注意适时休息，不要过度透支自己的健康和生命。身体是革命的本钱，健康、家庭、工作和学习是年轻人更应该重视的。”虽然我们都明白，这些满负荷的内测号不止一个人在用，然而每天都目不转睛盯在电脑屏幕前恐怕也不是谁都吃得消的。正象一个帖子里说的那样，“我们还是要吃饭、睡觉，做点其他的事情。”

双周数字2：60

在《魔兽世界》国内限量公测即将进入第11天的时候，游戏中第一个60级人物在4月1日中午诞生，他就是“异世界旅行团”公会的成员——亡灵法师“地狱火焰”。地狱火焰此前在美服有过游戏经历，在游戏开始公测后，他每天平均在线16个小时，到达60级用时约230个小时。他本人认为这个数字和美服170个小时练到60级的记录还有很大差距；但他同时指出，他被WoW所吸引缘于游戏优秀的任务设计，而不只是通常意义上的打怪冲级。

海外

《公会战争》开始收费运营

NCsoft的人气大作《公会战争》定于4月28日在北美以及欧洲地区开始正式运营，预订了游戏的玩家可以提前在4月27日进入游戏。4月28日的推出时间比原先公布的3月22日推迟了一个多月。官方此前提供了运营前的最后3次周末体验时间，其中4月15日～17日是最后的体验机会，玩家可以通过多种方式申请成为周末测试者，在以上时间连入游戏，体验《公会战争》的乐趣。目前亚洲地区的正式收费日期尚不明朗，但游戏预计5月初会登陆日本。

国内

光通续约《传奇3G》

3月25日，光通通信与韩国著名游戏开发商Wemade在上海签署了续约协议。30日光通举办了续约仪式的新闻发布会。发布会上，光通公布了一系列运营计划以及《传奇3G》的更新资料，包括新开放的地图以及技能装备等信息。据悉，光通方面将在4～6月期间推出中韩玩家对抗赛等一系列玩家活动，陆续送出包括笔记本电脑、等离子电视、数码相机等在内的价值10万元的礼品。



《挑战》登陆中国

3月25日，上海北之辰软件宣布将其最新代理的韩国网游Dekaron中文名确定为《挑战》。《挑战》的开发历时3年，耗资50亿韩元，它以假想的特丽埃斯特大陆中展开的人魔大战为背景，强调动作要素在游戏中的作用。游戏为每个武器搭配不同的动作，表现出众多不同的游戏战斗效果。游戏同时重视策略的运用，地形地貌可以对战斗产生重要影响，组队战斗也要讲究技巧性。因为提出了新颖的“极限动作网络游戏”（Extreme Action Online Game）概念，《挑战》被认为是韩国网络游戏的“救市之作”。



《三国群英传Online》在线人数过3万

由奥汀开发、游戏新干线代理的网络游戏《三国群英传Online》，自3月22日在我国台湾省开放测试以来，注册人数已经突破10万，同时上线人数达到3.5万人。为了让更多玩家体验游戏魅力，游戏新干线除陆续新开服务器之外，还于3月29、30日两天分别在苍天、朱雀及火凤、青龙开放国战，玩家反响强烈。



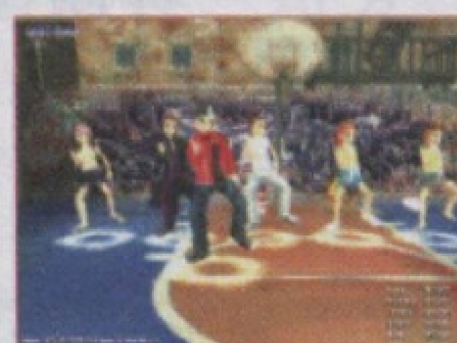


网游新动态

○《刀剑Online》于3月29日正式开放结婚系统，完全按照民俗“六礼”来为玩家举行婚礼。



○音乐网游《劲舞团》3月31日正式开始内测，每天1500个内测号限时抢注。



○上海腾武于4月1日开放《墨香第二回——论剑山河》，新增绝招系统，帮派功能升级。



○《魔兽世界》限量公开测试于4月2日新增PVE服务器——泰兰德。



○手机网游《神役》于4月4日开始大规模测试，开放组队系统、摆摊交易系统等。

○在拉古奥尔星球的赏金猎人成功消灭30亿只怪物之后，《梦幻之星在线——蓝色脉冲》于4月初推出游戏的第二章，并于4月5日正式启动商业化运营。



○2D航海网游《海之乐章》4月7日开始压力测试，全天24小时不间断开放。



○《东方传说Online》定于4月12日开始公测，推出“截图大奖赛”活动。

中国台湾省网络游戏排行榜

截至2005年3月下旬

1	网络创世纪——武士帝国
2	百变恰吉
3	新绝代双骄Online
4	恋爱盒子Online——梦想工坊
5	天外Online——水浒争霸
6	幸福Online——阿努卡探险队
7	荣耀Online
8	天翼之链3.09版
9	仙境传说——PS.你今天微笑了吗？
10	剑侠情缘网络版——兵临城下

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站

韩国网络游戏排行榜

1	热血江湖
2	英雄
3	洛奇
4	魔兽世界
5	天堂II
6	君主
7	Free Style
8	天堂
9	仙境传说
10	DO Online

资料来源：韩国Rankey网站

云网销售风云榜

截至2005年3月下旬

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	天堂一卡通（天堂II）
3	盛大网络游戏卡
4	金山一卡通充值（剑侠/封神）
5	网星（魔力/轩辕剑）直充
6	仙境传说（RO）网络游戏卡
7	搜狐游戏卡（刀剑）
8	决战游戏卡
9	华义WGS游戏卡
10	破天一剑网络游戏卡

资料来源：游卡销售云网
http://www.cncard.com



金山公司的Q版MMORPG《幻想春秋Online》上市日期近在眼前，这是金山杀入网络游戏市场以来潜心制作的第三款作品。回想起前年发布的《剑侠情缘网络版》与去年末发布的《封神榜》，我们发现这两款作品在市场上取得成功的同时，具有一个共同的特点，即从它们身上都或多或少可以看到一些成功游戏的影子。《剑网》自然是《剑侠情缘》在网络的延伸，而《封神榜》明显具有《传奇》的味道，今年即将出品的《幻想春秋Online》又如何呢？一些了解内幕的朋友说，它和《大话西游》也有着惊人的相似之处。

邯郸学步，还是推陈出新？金山的游戏选择

■本刊记者 劳劳客

这种相似性不由得让我们思考，中国游戏企业的发展应该是由技术驱动还是市场驱动？对此问题笔者首先想到的是，在IT产业起始阶段人们不也总是讨论“技工贸”与“贸工技”的问题么。联想选择了“贸工技”，它成功了，所以当它发展为一个拥有1万员工的大企业时仍然在谈论“贸工技”。不过企业的成功不等于产业的成功。中国IT产业的现状人所共知，在此笔者就不一一赘述它所存在的种种弊病了，那么网络游戏产业呢？

用高代价换取“大片”的方式是一种赌博

今天中国网络游戏市场的总体情况是遍地开花，大中小型企业并存，单个产品竞争向游戏平台竞争转变。在这样混乱的格局下，谁能成功已不完全由市场机遇所决定。盛大站在了网游开始盛行的起点，金山站在了国产网游抬头的时间段上。因此，人们无法复制盛大的成功模式，同时也无法复制金山的成功模式。今天，一家新企业所面临的市场环境是残酷的，而技术创新未必可以让企业一举成名。根据金山公司的介绍，今天的网游厂商必须把好产品研发初期、游戏运营的同期以及产品营销的拓展期这三个关。

金山目前所取得的经验充分说明了这一点。首先，企业必须在研发初期就可以判断游戏上市时的市场反映，并据此确定游戏的研发方向与创新点。只有这样，推出的游戏才不容易被淹没在类似游戏的汪洋大海中。金山已有的游戏与正在制作的游戏都是在这样的经验中产生的。如果妄图依靠一款游戏抢占市场显然是危险的。目前市场中有些公司希望靠代理某款国外游戏“大片”来取得成功，但事实证明，这些产品带来了更高的风险，而如果企业对行业的认识不足，那么结果只能是失败。因此，用高代价换取“大片”的方式是一种赌博，这种行为在行业门槛提高的今天很难取得成功。



金山CEO雷军雄心勃勃，有报道称，金山已经计划年内在纳斯达克上市

其次是在营销方面。金山公司在IT业内一直以营销能力强而闻名，不过金山公司高级副总裁王峰在谈到这一话题时，却略过了本公司已有的优势，主要谈的是网络时代新的营销要求。他说，金山公司目前已经将自己定位于面向互联网的应用与娱乐服务的供应商。在市场推广方面，要适应互联网营销的特点，这是从产品到服务的转变，同时也是由客户被动购买到选择精品店的转变。在具体销售方面，电子商务的模式更重于从传统渠道分销，这些从金山公司的销售数据中可以明显得到结论。目前包括盛大、金山在内的多家企业都紧跟电子商务的发展，一方面搭建自己的网络互动平台，另一方面与云网、骏网等网络销售平台紧密结合在一起。

最后是在运营的同期，必须要建立良好的服务心态。把好这个关的关键在于，如何能够更多地了解用户的需求，并作出适当的改变。这也是网游作为一个特殊商品所具有的典型性优势。因为比起软件或其他商品而言，即使厂商得到了大量的用户反馈意见，所作出的调整与改变也只能出现于下一个版本或下一代产品中。而网游却可以让商家及时获取意见、采纳意见并作出良性调节。这种调节在收费后不宜过多发生，因此游戏

的测试阶段便显得格外重要了。金山公司非常重视产品的内测，把内测细分为封闭测试、第一次内测、第二次内测等多个阶段。他们对于产品的开发提出具体的时间要求，但是却有"内测无期限"的口号。而每一次内测，他们还会安排客户见面会，尽可能多地了解客户要求，因此到公测时，玩家往往会感觉游戏有比较大的改变。这种做法的好处在于更容易把握和贴近市场，规避产品失败的风险。

对于一家新企业而言，它可以复制已有的产品，但是却不能复制这些企业的优势资源

金山认为，现在国内企业可以解决、首先要解决的问题是对客户的重视程度不够导致客户体验、产品改良、服务品质等方面存在种种问题。基于网游是建立在服务基础之上这一观点，企业目前最应该做的正是改善以上问题，而不是拿游戏创意与游戏技术与国外硬拼。对于玩家的抱怨，应该是有选择性的、从大局出发逐步改善。只有这样，游戏才能具有良好的口碑，企业的品牌才能树立，再配合技术的逐渐进步，真正的国产大片才能出现。因而，今天国内外游戏的竞争核心是在服务方面。而服务的差异化要求也给今天的中国网游产业带来了更高的门槛。

"虽然目前新浪、搜狐等门户网站在网游方面并不能说做得极为出色，但我仍然看好它们的发展。为什么呢？因为今天的服务竞争其实表现的是企业间综合实力的竞争。"王峰用极为肯定的语气表达了这一见解。

前文提到了网络游戏的技术、市场与运营。其实这三方面本身已经表现出了综合实力的重要性。而在细节方面，决定成败的要求就变得近乎苛刻了。研发自不必说，而更关键的是，网游的市场与运营服务是一个持续不间断的过程，这就好像是一个复杂的系统化工程。金山不是进入网游市场最早的企业，但是成功了，主要基于多年来在IT业内积累的优势资源。这些资源可以保证金山在相当长时间内连续不断地改良自己，扩大竞争优势。盛大的成功原本并不是站在这种优势的基础之上的，但它成功后却在不断扩张，为什么呢？不正是在努力地用现金提升自己的综合竞争实力么。此外还有那些门户，它们同样具有大量的优势资源，这些优势也会在长期的竞争中慢慢体现出来。



目前，游戏企业的资源整合也是发展方向之一。在客户方面，如何把游戏、社区、在线社会整合到一个网站中，更好地利用客户资源是一个关键的课题。在营销方面，如何用类似金山的一卡通、通行证等方式将公司的产品整合在一起又是另一个课题。网络游戏企业所追求的是差异化营销而非成本领先。所以，对于一家新企业而言，它可以复制已有的产品，



自家小院的设计在国内网游中比较有新意

但是却不能复制这些企业的优势资源。因此今天的网络游戏市场已经被早已闻名的几家代理厂商及研发公司与几家门户占领了。

"像不像《传奇》？"

以上种种似乎都说明，中国网游产业发展到现阶段，要求企业从市场出发，而不能完全从革命性的创新开始。有盛大公司的内部员工也向笔者透露，目前盛大公司总裁陈天桥先生在查看公司研发中的游戏时，首先考虑的便是"像不像《传奇》"。诚然，处在技术水平相对落后的阶段，过分地要求技术突破是一件不切实际的事情，但这并不等于企业可以完全抄袭成功作品。回到金山公司已经开始内测的《幻想春秋Online》上来，尽管它与网易的《大话西游》类似，但根本区别在于《大话西游》还是回合制游戏，而《幻想春秋Online》实际是即时制的。

此外，游戏中一些创意往往被我们忽略，但又是应该关注的重要部分。因为正是这些创意决定了一款游戏是否真的好玩。《幻想春秋Online》的创新是这样的，首先它是以中国历史为题材搭建的Q版游戏，因此人物的动作与细节表现需要推陈出新，对此笔者了解到这款游戏的制作团队中有近50%的人员是女性，因而在细节上人物表现更为柔美，表情符号生动，撒娇与躺在地上打滚是女孩子的特权，同时可以营造对男孩子的好感。其次是在社会系统方面，《幻想春秋Online》加入了变声语音聊天功能和Mobile平台互通好友短信功能。前者的功效便是让"人妖"达到无法分辨真假的效果。最后，由于这款游戏的故事背景是取自中国春秋战国时期，而我国有不少成语、典故都是来自于那段历史。因此这款游戏还将365个著名的历史典故与成语故事串在了一起，作为玩家的游戏任务，达到寓教于乐的目的。

从以上例子中我们看到，创新更多是来源于细节的，而如何创新则要根据游戏开发人员的经验以及所取得的用户信息而定了。今天我们仍然呼唤那些革命性的创新，但我们也必须留给国内的厂商一点空间与时间。

大陆网络游戏开发团队系列之二十六

青春的价值
探营上海首领网络科技

■本刊记者　冰河（上海报道）



难得一见的女策划隐身在人群中

青春的价值是多少？恐怕很难有人能回答这个问题。青春的珍贵不在于它是人生理和心理的黄金阶段，而在于人可以利用这段时光以最小的代价创造出最有价值的事业。像个白痴一般吃饱了就睡而度过自己的青春时代，显然不具备任何有价值的意义。因此年轻的时候选择做什么和怎样做，往往决定了这一生所具有的价值。

737飞机呼啸着滑落在上海浦东机场，与依旧寒风凛冽的北京不同，3月的上海已经具备了"阳春三月"的所有特征，阳光明媚、和风徐徐，难怪很多朋友都说上海是一个适合生活和消费的城市，春天都来得这么早。就在温暖的阳光下，记者来到了位于上海章江高科技园区的上海首领网络科技有限公司，探访他们正在开发的网络游戏《商周天下》以及他们的开发团队。

一样的格子间，一样的忙忙碌碌，就如同记者在北京曾经走访的大多数网络游戏开发群体，看上去没有什么特别的地方。既不像某些处境艰苦的开发者们三五个人在小区的民宅中闷头创业，也不像一些压力巨大的运营公司开发部门扔着睡袋赶进度。一切都秩序井然，甚至间或能听到服务器主机不时发出的"嘎吱嘎吱"声音。虽然说工作场所需要良好的工作秩序，但是在以随意而著称的游戏开发行业，这样的情景并不常见。也许，这就是上海。

第一个接受采访的是首领科技开发团队的主程序董浩，也是《商周天下》游戏开发的项目负责人。他先向记者大略介绍了公司的基本情况。首领科技成立于2004年3月，专业从事互联网数字互动娱乐以及其他网络应用方面的技术研发和服务。游戏开发团队现有成员20多人，其中策划5人、美工14人、程序3人，还有一些联络和支持人员。目前正在研发的3D网络游戏《商周天下》以中国古典神话小说的经典《封神演义》为背景，目前已经进行到开发的末期，大约在暑期即可进入内测。由于核心技术人员曾从事过军事战役场景仿真设计的工作，因此3D引擎采用了虚拟现实工业领域的架构。董浩说，引擎的特点是扩展性好，骨骼动画模块除了很多游戏所具有的换装功能外，还具有平滑的动作切换、动作拼装等高级功能，使角色的动作显得更自然逼真，同时角色与背景的融合也更和谐，具体优点可以看一下底层的IO引擎……



搞开发真是什么都要参考

说起技术问题总是滔滔不绝，这是程序员的通病。即使目前已经不仅仅从事程序开发工作，董浩说起自己的作品还是眼睛发亮。看着他一切尽在掌握的模样，记者忍不住问了一下他的年龄，原来这位看上去老成的项目主管年仅26岁，自2000年大学毕业之后就留在上海从事技术研发工作。初期从事的工作与军事工业有关，涉足网游研发工作则是看到目前这个行业具有比较好的发展环境，出于技术人员的敏感而投入其中。虽然企业是在2004年3月成立，不过此前董浩已经和主要的伙伴一起为这个游戏进行了2年多的研发，也经历了一个游戏开发者常常遇见的尴尬和艰辛。"不过现在一切都好了，我们的团队已经走上了正规。"董浩对未来十分自信。

"现有的开发团队就是起初一起从事研发的伙伴么？要知道在现在这种环境下，保持队伍的稳定可不是容易的事情。"记者有些疑惑。"应该说大部分都是，事实上，这个游戏最初版本的程序、策划、美工设计者，主要就是我一个人，然后才有老周（主美工）、小严（主策划）来帮助我。初期由于不是很懂游戏开发设计，走了不少弯路，现在的版本对比当初已经有了很大变化。但因为主创人员都在，所以游戏的开发没有脱轨。"说起当初创业，董浩似乎也有些不好意思，毕竟一个程序开发人员和一个游戏设计者还是有很大差别的。

"进入商业化阶段之后，才有了现


游戏中美丽的海滨景色

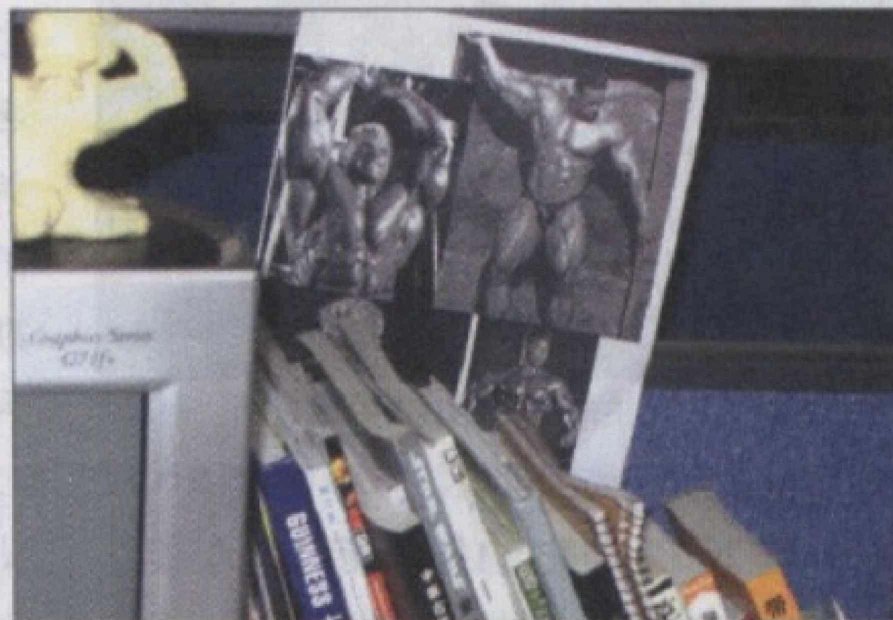
在的规模。至于说到队伍的稳定……由于在队伍扩充时我们会严格甄选，所以到目前为止，无论新老员工都比较稳定。”

甄选的标准是什么？考虑到目前众多希望进入网络游戏研发领域的读者，记者对这个问题很有兴趣。“标准的内容其实挺复杂，根据不同的职位有所差异。不过在面试新人时，在带领他见识过游戏的研发环节和工作环境之后，我们通常都会问他两个问题：你想要得到的是什么？你觉得你的青春值多少钱？游戏研发工作可能很艰苦、很寂寞，可能不会象上海流行的金融、外贸工作那样风光和高收入，很难再出现第二个陈天桥。但这样一个快速崛起的行业，投入其中的人一定会有很多受用一生的收获。说明这个问题之后，选择留下来与我们共同创业的人，就是我们的同道者。大概也是因为这个原因，我们的员工虽然大多数都是20多岁的年轻人，不过都有很健康的心态，能够很好地组织和沟通。其实技术、知识都可以慢慢学习培养，一旦从业的心态不正确，即使是高手，对游戏的研发工作也只能有害无益。”董浩的说明让人联想到前中国国家队主教练米卢的口头禅：态度决定一切。

相对于董浩的老成持重，主策划严涛则有些腼腆，由于大学专业学的是经济学，他更多的时候致力于游戏社会系统的平衡设计。“网络游戏其实就是人在互联网上的虚拟社会团体活动，良好稳定的游戏是由消费的需求与供给决定的。由于《商周天下》并不是架空背景的游戏，所以在很多的内容设定上并不需要太操心，真正需要花心思的是游戏在时间消耗、路径设计、通货水平、人物成长速度、职业功能的互补与对抗等方面的平衡调节。落实到具体方面就是升级需要多少游戏时间、走多远的路程、有多少货币和物品的收获，如何在最优团队的条件下获得最大的升级收益。这些基本要素关系整个游戏的社会系统和经济系统的稳定，虽然因素简化了许多，但和现实社会表现出来的一样，异常错综复杂。我们策划组为此花费了很多心思。最后决定在围绕一个主线任务的前提下，分别设定众多支线任务构成整个情节和任务系统。”

依靠主线任务推动情节和系统发展，这样的设计并不是独创。就记者所知，网易的《大话西游 II》、光荣的《大航海时代Online》、暴雪的《魔兽世界》都采取了类似的设计。不过经过严涛的解释，才明白原来这样的设计可以利用主线任务对玩家的活动进行方向性的控制指导，相对那些单纯依靠打怪练级的韩国游戏来说，通过不同阶段的任务获得的经验、金钱、级别都可以量化在一个范围内。整个社会的活动也更为平和有序。“这个设计的确是部分借鉴了《魔兽世界》的思想，毕竟那是一款非常优秀的作品，暴雪又是业内资深的开发公司，作为后来人向前辈学习并没有什么，何况我们只是借鉴了思想，具体的内容还是来自于《封神演义》和策划人员的原创。”

很意外，严涛手下的策划人员中，女性竟然占据了大多数。这在以男性为主的游戏设计领域绝对是少见的，即使有以往也往往集中在美工的职位上。严涛解释说，由于《商周天下》是一款Q版3D游戏，女性玩家将是主要的消费群体，因此女性策划也就在团队中必不可少。因为具体内容架构在起初都已经设计完毕，她们更多的是丰富具体的内容细节。而且相对来说，女性对于游戏内容设计更加细致，更多考虑玩家的感受，所以《商周天下》将是一款非常感性的游戏。


人体建模的标准之一

内容是决定一款游戏长久生命力的决定因素。不过在当前激烈的市场竞争环境下，能吸引多少玩家进入游戏，也是决定一款游戏成败的关键。而影响玩家选择的第一要素，就是画面。对此美术主管周煊认为，目前国内的网络游戏主要分为写实和卡通两种风格。而Q版的网络游戏更多偏重卡通的风格。周煊在从事游戏美术设计之前是一名动画导演，对于国内玩家的消费口味很熟悉。虽然市场上日式的可爱卡通风格是主流，但中国的网游毕竟要有自己的风格。游戏的美术设计人员遵循着策划案中朝歌、西岐两大阵营的划分设定了两套不同风格的美术效果。具体体现在人物和背景主色彩的运用、建筑物的基本造型以及游戏角色装备式样等方面的不同。水墨的淡雅、工笔的细致、壁画的灿烂都将得到充分的体现。很幸运的是，周煊的美术组中拥有各种各样的人才，对于不同风格的美术设计和融合都有很好的把握。



《大众软件》的开发团队系列报道也是研发工作的参考之一

“你们觉得《商周天下》的市场前景如何？”临别之际，记者想知道他们对自己作品的具体评价。“这个很难说，现在市场竞争很激烈，别人的作品也很出色。而且游戏的成功不仅仅取决于我们，还取决于将来的运营。但无论如何，首领科技的研发人员都从《商周天下》的开发中得到了许多收获，组建了一个非常优秀的团队。我们成功是早晚的事情。” P

团队	上海首领科技
产品	《商周天下》
产品技术优势（特色）	自主开发的3D引擎
E-mail	samlee@shouling.com
官方网站	www.shouling.com



征战在爱丽斯 《龙魂》创新系统全接触

■北京 黑色圣石

■类型：在线角色扮演
■上市日期：2005年第二季度
■推荐度：★★★★
■制作 Nako Interactive
■运营：联梦在线


效果非凡的图像引擎

自从网络游戏兴起以来，就从不缺乏对表现剑与魔法的奇幻题材的热情。眼下，又一款打着“创世之初”、“天下混战”、“神魔残杀”之类名号的网游《龙魂》（我国台湾省译为《革命Online》）要登场了。游戏的故事发生在争战不断之地“爱丽斯”，由于同盟与背叛不断出现，战火在这片大地上从未有一刻的停歇。尽管这款英文名叫作Last Chaos的游戏曾在韩国获得了巨大成功，但国内许多玩家对它的第一反应仍然是“没听说过”。究竟是什么令代理商联梦在线相中了它呢？就让我们来看看这款游戏的独特之处吧。

真实范围攻击系统

《龙魂》中引入了类似PS2平台上的动作游戏《真·三国无双》系列的战斗方式。在通常的网络游戏中，攻击是以“瞄准”的方式进行的。就是说，普通攻击输出的主要伤害都集中在选定目标上，并没有所谓“横扫”之类的面状攻击。在《龙魂》中，情况恰好相反。为了加入具有快速节奏感和更有气势的战斗，游戏采用了面状攻击能力。玩家可以控制人物直接对任意方向发动攻击，所有在攻击范围内的敌人都会承受伤害，这样不但可以大大增强游戏刺激性，同时也改变了一般玩家进行网络游戏的概念。这大概会是《龙魂》有别于其他网络游戏的吸引人之处。

超级攻城战

攻城战是所有韩式网络游戏中必备的要素之一。《龙魂》中特别强化了攻城战中一款3D游戏具有的优势，推出了不同于其它游戏的大型攻城战。攻城战开始时，玩家可以运用各种类型的炮台及攻城武器进行作战，而君主及指挥官等则可以配置城墙及城门的兵力，有计划地通过各种战术策略进行攻防较量。由于强力的引擎，即使有大量人物及攻城器具仍可保证游戏流畅运行，使得玩家在游戏中可以真正体验运筹帷幄、决胜千里的快感。


游戏战斗画面


角色的选择

物品制作系统

跟多数网游不同，《龙魂》中虽然也有商店销售的物品，但大部分物品都需要玩家自己来生产。根据游戏设定，从玩家处购买的物品比商店购买的物品更加便宜，还有许多物品只能依靠玩家制造，这可以促使玩家们自主地建立市场体系。此外，由于自己制造的物品可以自由取名，喜欢做物品贩卖的玩家甚至还可以打造自己的品牌，在游戏中创立一番事业。



召唤勇者的竞技场 《吞食天地Online》最新资料片

■北京 桃子

英雄即将出现在吞食大地上。在《吞食天地Online》的最新资料片《勇者战场》中，各路英雄人马将竞相投入盛大的会战中，体会战役的紧张与刺激；阴森的鬼城酆都即将开启，有如谜一般的神兽将突然出现。这到底是不是吞食大地即将风云突变的前兆呢？赶快来看看我们的介绍吧。

《勇者战场》的全新内容


战斗中犹如坦克般的三人冲锋小队

大战役系统：三国的历史中经常会上演动辄数万人战场厮杀的大型战役，因此在资料片中将推出新的战役系统：玩家可以在一场大型战役中，与各式各样具有新形态、新技能的敌人进行大规模战役。玩家只要顺利完成某阵营所托付的任务，就可以获得丰富的报酬。此外，在大型战役中，还会加入各种符合史实的支线任务，从而让玩家进一步了解三国时代的历史。

阴森的鬼城：相传鬼城酆都是阎罗王统治的禁地，城分上下数层，每一层中都有司刑罚的鬼卒鬼兵，专门对生前做过坏事的人加以惩罚。这原本应该无法被看到的虚幻鬼城却因为在长年的战乱、种种怨念的影响下，竟然出现在大地之上，并且可以被清楚地看见。在《勇者战场》中，酆都城即将开启厚重的大门，让所有吞食玩家进去一窥它阴森的面貌。


这便是统驭鬼城酆都的阎罗王

谜之神兽：资料片中出现的神兽有驳、混沌等几种。驳相传是《山海经·海经》中记载的神兽，形似马，白身黑尾巨大无比，头上生有尖角；叫起来声似打鼓，以老虎、豹子等野兽为食，异常凶猛。混沌据说是黄帝掌管天地时的一种化身，长得像是一个充满气的皮囊，金黄色的皮肤之下散发着赤红色的光芒；在混沌身上找不到五官，却可以看到四只翅膀以及六条腿，相异于凶猛的驳，混沌终日浑浑噩噩。


到底哪边才是神兽“混沌”的正面呢？

新开地图与新增人物

资料片里新增了交州的地图，包括番禺、交趾等城市。历史上交州包括今天的广东、广西部分地区以及越南的一部分。交州一直都是少数民族“南越”的居住地，秦始皇统一天下后在交州设立了桂林郡、南海郡实行统治。到了三国时代，交州因为战乱频繁而渐渐脱离政府的治理，直到孙权称帝以后才又把交州纳入管辖之下。相传南越一族民风强悍，连被曹操称赞“生子当如孙仲谋”的孙权都费尽心思才让南越一族臣服。当玩家来到交州以后，可以看到这边有许多部落，当然也可以看到番禺、交趾这样的大城市。番禺是交州的经济中心，各种物产的交流十分发达，是商队必经之地。交趾大约在秦朝时纳入中央的管辖之下，后来几度起兵反抗朝廷，很难治理。玩家在交趾一带可以碰到太守士燮、叩头谏主桓邻等名士。

《勇者战场》中新增的人物有关羽的次子关平及第三个儿子关索、张飞的长子张苞以及鲍家庄鲍员外的小女儿鲍三娘等。鲍三娘是关索的妻子，在跟随诸葛亮平定了南方之后，夫妻二人就一直替诸葛亮镇守着南中要地。

此外，配合《勇者战场》的出现，游戏中还加入了许多新的装备，不管是一般装备或是属性装备，都是闯荡三国乱世的玩家不可或缺的法宝，不论玩家们想要打扮得帅气、英勇，或美丽、娇艳，在最新资料片里都能得到满足哦。P


新增交州地区的“行政区划图”



黑暗苏醒
《天堂Ⅱ》叁章初探

■湖北 匪气十足


驾御至尊飞龙驰骋天空


黑暗冠状皮甲

作为国内比较热门的网游之一，《天堂Ⅱ》的每次更新都牵动着玩家的心。不久前，韩国服务器在经过一段时间测试后推出了《天堂Ⅱ》的叁章《黑暗苏醒》。这次更新将为玩家带来什么新的体验呢？下面就让我们来大概了解一下。

"七大封印"初现端倪

首先便是整个《天堂Ⅱ》的故事主体"七大封印"终于浮出水面。七大封印在游戏中拥有改变整个世界的强大力量，因此黎明君主和黄昏革命者的势力为了获得这股力量而展开了一场无休止的战争。本次更新推出了七大封印中的3个，分别是贪欲封印、启示封印和战乱封印。黎明君主和黄昏革命者双方势力的拥护者为了获得这3块封印，必须在指定地点狩猎取得封印碎片，而在指定地点内获得封印碎片多的一方将被允许使用封印力量。封印的竞争每一回合都有两个星期，最初两天为报名时间，其后的5天就是竞争期，而竞争获胜的一方势力拥有接下来7天的竞争奖励。取得贪欲封印和启示封印的奖励是势力拥护方能够独享封印对应迷宫的进入权，而战乱封印的奖励则与攻城战有关，如果黎明君主一方获得战乱封印竞争的胜利，就能雇佣更强大的佣兵，城门和城墙的防御力也将得到提升，更重要的是强化所需的费用将大幅减少。反之，如果是黄昏革命者取得胜利，则上述情况正好相反，只能雇佣低级佣兵、城门和城墙防御力下降且强化费用大幅增加。

副业系统全新开放

《黑暗苏醒》中开放了副业系统。在《天堂Ⅱ》叁章中，等级达到75的玩家可以通过指定NPC来交换职业。一旦玩家决定交换职业，就能够在保持自己角色名与人物造型不变的前提下玩到另外一种不同的职业，此时玩家的能力值和技能都将与新职业完全相同，但是作为交换条件，玩家的等级将会被调整到40级。其实，这也就相当于让等级到达75级的玩家能够用原角色来交换一个新的2转职业，而无需从头练起。



装备、骑乘新登场

当然，作为一个玩家，我们最关心的依然是新版本中有什么新装备了。在叁章中，将会首次出现A级武器：奇迹剑、黑暗军刀、灵魂弓、血腥之刃、魂体之刃、塔鲁之矛、乐园、世界树枝等。而随着A级装备的出现，真正的顶级B级装备也被公布，如毁灭系列套装（全身）、佩勒迪亚系列套装、不死鸟系列套装等。

新版本中另一个让玩家兴奋的元素就是骑乘飞龙了。玩家这次可以骑在巨大的飞龙背上翱翔蓝天，从高处俯瞰《天堂Ⅱ》中美丽的风景和雄伟的建筑。在PVP时，骑乘飞龙还能使用喷火技能，效果华丽，威力十足。不过飞龙可是城盟的3级坐骑，要想骑上它，必须是拥有城的血盟君主，所以大家赶紧努力吧！

细节改进 方便玩家

除了这些新的系统和装备，新版本还增加了许多方便玩家的举措：

点选小型地图上的村庄就能出现该村庄的详细地图，从而让像笔者这样的路痴们不会经常迷路了。组队视窗的改变可以让玩家能随时看到己方队友的详细状态，方便队伍中的成员及时相助。任务视窗的改变可以使玩家更详细地了解任务的详情和完成状况。另外，《天堂Ⅱ》的开发商NCsoft已经和微软签署了MSN装载协议。在《天堂Ⅱ》叁章中可以实现游戏与MSN的绑定。这样大家在游戏中不仅能够更方便地交流，也能够通过MSN一边游戏一边与游戏外的朋友联系，游戏、会友两不误。

航海世纪 VOYAGE CENTURY

在商言商 《航海世纪》跑商经验谈

■游侠 丹兹尔


将从拉斯帕马斯买的鲸油卖到直沽，价格已是10倍以上

大家都知道，在《航海世纪》中，玩家可以选择驾驶3类船只——武装战船、突击机动船和商船。前两类船只往往受到金钱的困扰，使升级变得很尴尬，因此"以商养战"或"以商养机"成了该游戏中最基本的理念。商船，是具有最高载重力的货物运输船，其升级的基本方式就是跑商，即在两地之间买卖货物，利用货物在两地的差价来谋取利润和经验。跑商的过程是结识朋友的主要途径，也是游戏重点的乐趣所在。当玩家到达出生城市的船厂，将船只改造成贸易船之后，再在网游站点或航海论坛下载一本行商手册（其中记录了游戏内所有货物名称、产地及等级），就可以开始自己的跑商生涯了。而如何跑得更有效率，是我们讨论的重点。

一、熟悉特产。在4商之前，主要跑一些固定特产路线进行买卖，较好的路线有：1商——贝鲁特（椰枣）到伊斯坦布尔（橄榄），2商——塞维利亚（龙虾或镜子）到开普敦（玉米），3商——雷克雅未克（吊灯）到开普敦（玉米）。跑商路线很多，但不要误以为两地相隔越远赚得越多。游戏中货物的卖价及经验采用就近原则，例如伏特加在塞维利亚和罗安达都有出售，那么从塞维利亚购买伏特加卖到开普敦，赚得利润经验和罗安达买伏特加卖到开普敦无异，因此认清货物产地，实际贸易距离相当重要。

二、适选任务。游戏中任务丰富，但并不是每个任务都物有所值。跑商初期，4个新手城的商盟任务非常重要，需全部做完。跑商后期，只推荐5个任务：亚丁的"商之智者"、苏伊士的"酒鬼任务"、北京的"运茶任务"、天津及汉城的"猜数字"。这5个任务容易完成且经验和金钱不低，切记不要盲目追求高奖励的任务，那些都要耗费巨大的时间和成本，并不一定比普通跑商合算。


塞维利亚和雅典是两个大型商业城市，玩家们基本上都在这里摆摊交易，一片繁华景象

三、流行资讯。航海日历上的3天，即现实时间中的72分钟，各地港口会刷新一次货物流行，买卖流行货物可获得3倍经验和高额卖价，因此跑流行成为4商以后跑商的主要内容。如何获悉各地的流行信息？这需要你加入一个好的QQ流行群，在这个群里，每个玩家会把自己所在地的流行货物报出，以供他人参考。这是玩家们在游戏外的必要互动，流行群号码则可以通过朋友、论坛等途径得知。

四、流行路线。船只等级增长，行驶速度也随之加快，当流行时间变得过分充裕后，就得选择一些更合理的流行路线，充分利用72分钟的流行时间，减少等待时间。一般3～4商跑单程欧亚流行合适，而5～7商跑中距离的来回流行（比如塞维到东非）远比单程长途流行来得合算，而8商以上则最好雇佣机动司机，跑欧亚来回双流行。

五、水手适量。水手并不是越多越快，在组队模式下，队长应带最大水手数（包括船首）的50%+1，队员带42%+1的水手，则可以达到行驶的最大速度，而带的补给量，则是由水手数×2×天数来决定，一般跑欧亚流行带上22～25天的给养，才不至于中途多次补给影响效率。

六、投机取巧。善于利用游戏中某些特点或Bug，也可以使效率倍增。如找一艘不带货物的机动船作为队长，在公海上除队长以外的人员用鼠标单击货物，将货物提在手上。这样一来，系统默认此队伍为空船，无论在哪里都不会遇见海盗，并且全队的行驶速度还会增加。另外有这样的赚钱法，由4人组成2队，一队在欧洲，一队在亚洲，流行刷新后，两队分别买好对方所在地的流行货物出发，大概会在马六甲到开普敦的中途相遇，两队交换货物，扔掉给养，饿死在海上，死后回到出发城市，再卖掉从对方手中获得的货品，这样省掉了一半路程的时间。运用此法可以在72分钟内卖到三四次流行货物，利润可观，但没有任何口才和构造经验。



《飞飞》圣职者加点分析

■游侠 LUCKPETER

大家知道，《飞飞》为每个玩家提供了4种属性点。对战士和法师来说，4种属性点中最多有3种会对自身产生影响，而对于圣职者来说，其中任何一种属性都会产生影响。如何系统化地了解这4种属性点对圣职者的影响，如何添加这些属性点？笔者将目前较为流行的几种加点方式列举出来，并加以分析。


以体质为主，智力为辅的攻击辅助型女圣职者

全智型

加点： 全智型是主流加点方法。将每次升级获得的2点属性全部加到智力上，放弃其他3种属性点的添加。这种职业的好处在于，增加智力能提高圣职者的全部辅助技能功效，以全辅助系职业出现在游戏中，是组队、打Boss必不可少的职业。它的劣势在于，全部属性点加到智力上以后，防御力、攻击力、回避率、命中率等属性都不及其他类型角色，除了"治疗"以外一事无成。

技能分析： 由于可以配备拳套，所以日常打怪基本上使用这项技能。单体攻击打怪时，初期使用"圣光破"，到中后期使用"神光破"。但笔者不建议全智型使用"圣光大地"，因为群体攻击怪物的话，全智型圣职者不具备回避，且防御、HP都很少，如强行使用，在怪物较多的情况下十分危险。


脚下就是目前最高级别的怪物——爆破者队长

全体型

加点： 拥护者极多的加点法，将全部属性加到体力上。全体型圣职者如果使用辅助技能，其HP上限甚至要高于全体型战士。全体型也可使用各种辅助技能，但由于没有增加智力，以至于所表现出来的效果不及全智型。全体型圣职者的不足之处基本与全体型战士类似，不具备回避、命中，所以普通攻击效果很差。

技能分析： 全体型可以说将圣职者3个攻击型技能的特点发挥到了极点。增加体力等于额外增加了拳套的攻击力。在69级以前如果装备两个耳环，基本上就可用圣光大地对怪物进行群体攻击，当进入溶洞之后，可改用神光破。

全力型

加点： 这是一种非常特殊的圣职者。全部加力量之后会具有强大的攻击力，但在《飞飞》中强调的并不是普通攻击力，而是技能攻击力。选择拳套的话，增加力量对武器没有攻击加成，如使用魔棒将不能使用技能攻击，只能一下一下地打。同样作为近身职业，全力型圣职者和全力型战士类似，偏高的HP数值、强大的攻击力，也不失为一种另类的选择。全力型圣职者的弱点也表现在回避率、命中率等方面，所以说在69级进入溶洞后将会十分艰难。

技能分析： 两大方面的技能全力型圣职者都要修炼，因为圣职者在后期升级十分困难，需要靠组队升级，如果在辅助技能方面没有太大发展就不会受到队友的欢迎。

全敏型

加点： 这是一个完全变态的圣职者。笔者只能这样来形容。全敏型圣职者，既无攻击力，也没有可观的HP值，且对辅助技能等同于放弃，全敏型圣职者仅可炫耀的只有防御力和回避率，好处就在于当装配上双耳环之后，可以全抗怪物攻击，所以在拉怪使用群体攻击时就非常得心应手。

技能分析： 基本上说，全敏型圣职者在69级以前的日子很好过，但69级以后这种形态的圣职者要怎么去面对溶洞中强悍的怪物呢？全体型圣职者在溶洞中同等级打怪，大约需要10+左右的神光破，那么全敏型圣职者呢？溶洞中全抗效果将会消失，低HP、低攻击、低辅助技能，要如何去面对呢？由于全敏型圣职者高回避、高防御的特点，所以说圣光大地这个技能再适合不过了。此外对于辅助技能来说，全敏型圣职者基本上与全力型、全体型的圣职者一样，都是只会有小幅度的辅助效果。P



网游背后的故事·虚拟富豪

梦幻之星在线 蓝色脉冲

PHANTASY STAR ONLINE BLUE BURST

玩家妖妖

网名：妖妖　年龄：20　居住地：四川内江

大二学生，美术专业。从内测开始玩游戏，目前拥有80多个光子微晶（PD），500多万美塞塔（MST）

■本刊记者 小虾

从记者的角度来说，和妖妖聊天别想得到多少有价值的内容。当你"循循善诱"、一步步接近问题的答案时，妖妖就会说："其实也很简单啦……"等到记者再问的时候，她突然回一句："我4点钟有课，一会回来找你啊……"

当然这不是说妖妖是个难缠的女孩，相反她其实很单纯。妖妖是一名大二的学生，和许多大学生一样，大二是课程最繁重的一段时期，自从《梦幻之星在线——蓝色脉冲》(以下简称为PSOBB)在国内代理运营之后，妖妖的业余时间几乎都在这款游戏中了。"我玩游戏是从高三开始的，主要都是朋友介绍，先后玩过CS、《传奇》还有《流星蝴蝶剑.net》等等游戏。"妖妖说。说到玩网络游戏的原因，妖妖的回答和大多数人相同。"我觉得网络游戏是建立在人与人的交流之间的。可以交很多朋友呀，大家一起体会游戏的乐趣。"至于自己为什么会喜欢上PSOBB，妖妖说："那是因为自己很喜欢里面的角色，特别是女机器人枪手，还能养可爱的玛古，而且丰富的任务也很吸引人。""我最讨厌那种就知道练级和PK的游戏。"妖妖补充道。



游戏中的"小妖蝶"

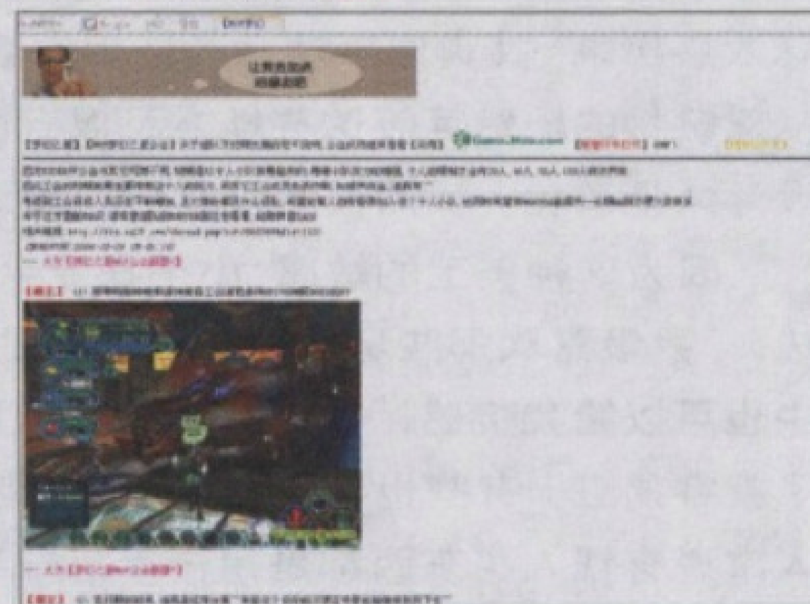
妖妖沉浸在PSOBB的世界里，其实尤其感谢朋友们的帮助。因为妖妖加入了MOP梦幻之星公会，所以她的游戏之旅一开始就十分顺畅。"其实我的很多装备都是朋友送的，虫子（MOP公会会长）在我第一天上PSO的时候送了我一只粉红色耳朵——粉红色尾巴的小白猫。带上小猫加两个命中插件，我的机器女枪手就拿上碎蛋枪出去横扫，1级就去欺负龙啦。""当然最印象深刻的还是和朋友们一起游戏。我还记得大家一起组队到处玩，我是队里级别最低的，大家都保护我，让我打怪。大家平时一起玩的时候都嘻嘻哈哈，开开心心的，几个小时就过去了。"

"那为什么你被称作MOP公会的'吉祥物'呢？"记者问出这个疑惑许久的问题，这也是别人在提起妖妖时必然要提到的。"刚刚去的时候，大家看我是个女的就都欺负我，要我放出照片来。大家看了我的照片后都管我叫公会吉祥物了，我也不知道是怎么回事……"妖妖有些不好意思地说，"可能有带动公会士气的作用吧，只要我一上线，就会有很多公会的朋友上来陪我一起玩，我喜欢别人照顾的感觉。"

也许妖妖在游戏里就是要这样一种简单的感觉。如果要以等级和虚拟财富来衡量，妖妖60级的人物和这几十个PD的身家，在她的翠绿服务器不过是中产阶级，稍稍偏上。然而妖妖在乎的并不是钱的问题"我觉得PSOBB是一款很干净的游戏，大家都是为了开开心心地玩才来的。这款游戏不是用钱来衡量的，用的是PD呀，作用跟'大菠萝'里的宝石差不多，是玩家之间用作等价物交易的。在我们PSOBB中不存在现金交易虚拟物品的现象，至少我还不知道，我也不会去把一款这么好的游戏玩得那么功利。"说起这些的时候，妖妖语气里有一种久违的纯净的感觉。P



大家为什么都叫我"吉祥物"嘞？



内测时的MOP梦幻之星公会

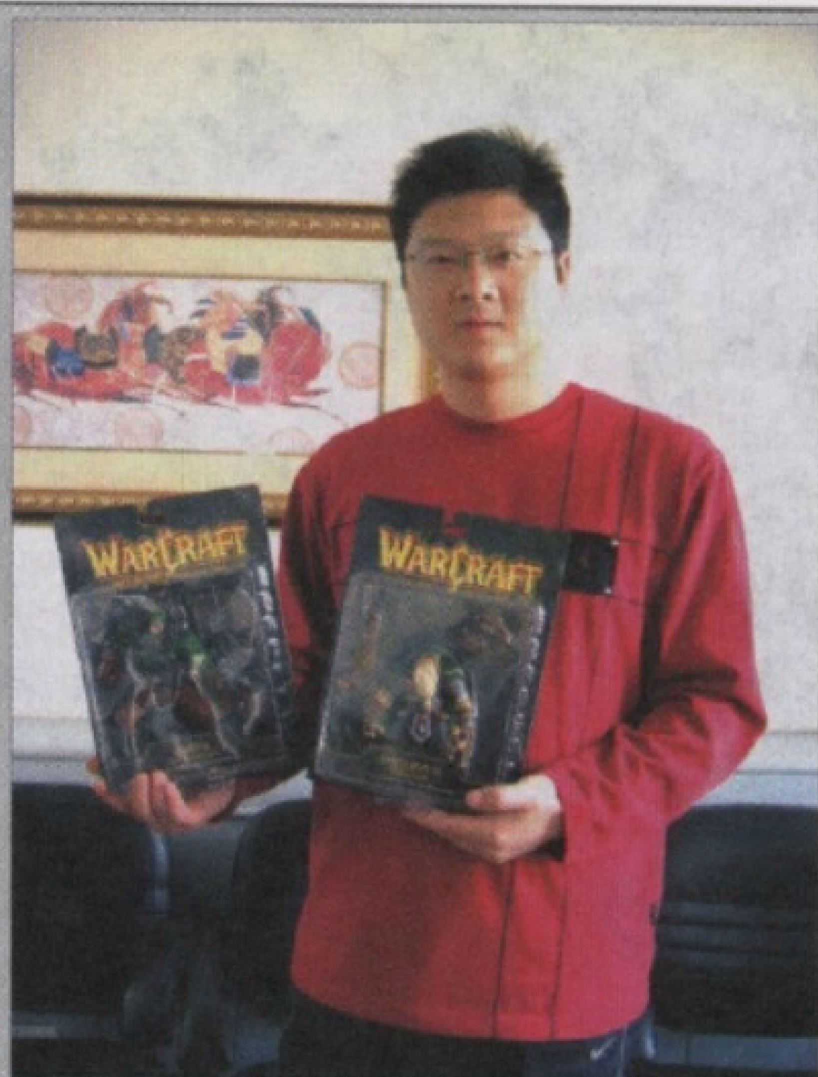
网游背后的故事·大收藏家

暴雪游戏周边收藏篇

■本刊记者 小虾

网名：小平 年龄：24 籍贯：北京

某广告公司美工。从《星际争霸》开始接触电脑游戏，爱屋及乌，逐渐喜欢上暴雪的产品以及游戏周边。目前收藏有各类暴雪游戏的周边数十件，收藏投入约7000元。





《魔兽争霸》主题的帽子，共有4种。为纯黑色，全棉沙卡面料，不易皱褶，透气性好，帽子正前面线绣精美的种族徽章，帽子最前端有醒目的Blizzard标志

小平是看到《大众软件》杂志今年的收藏专题后主动与记者取得联系的。他在E-mail里告诉记者，他是一个狂热的暴雪游戏迷，也是一个狂热的暴雪游戏周边收藏者。“我觉得我从喜爱游戏到喜爱上暴雪的游戏周边也许跟其他玩家没什么区别，但是也挺有典型意义的。看到你们杂志上至今也没有这方面的收藏家露面，我就自告奋勇来献献丑了。”于是我们约好在一个下午见面。



这是一组4枚的《魔兽争霸》种族徽章挂饰，分别对应人类、兽人、亡灵、暗夜精灵4个种族的徽章。精铜加白铁铸造，按照暴雪的说法，是由“矮人铁匠们”铸造的。挂饰配有挂绳和包装袋。挂绳采用进口仿牛皮材料，包装采用黑色植绒袋。小平说只有外包装上有暴雪激光防伪标签者才是正品

刚见面小平给人的感觉就是直率。“今天恰好公司不忙，我就请假过来了。为了展示我自己的这点家底儿，我准备了好几天。”“其实我是半路出家，起初我是玩《星际争霸》，后来陆续玩了一些暴雪的游戏才慢慢陷进去的。我的收藏可能没有一些玩家那么丰厚，但是对于目前这点收藏品我还是有很多话想说。”面对记者小平微笑着说，“我起初纯粹是玩游戏，和其他的玩家朋友没有什么区别。但我是做美工出身，暴雪的东西给我感触最深的就是他们的美术风格十分令人敬佩。”“你看！”小平指着记者电脑里的《魔兽世界》说，“《魔兽世界》其实是一款卡通风格的游戏，这是因为游戏的世界太庞大了，如果每个人物和场景都做成写实风格，不但3D效果可能打折扣，而且要求的游戏配置无疑要高得多。于是高明的暴雪美工采用这种略微有些风格化的设计。实际效果出来，其实你不注意的话根本看不出来这种有些卡通的效果，只有从建筑物的墙壁等等这些地方可以有所察觉。但同时你根本不会觉得这种设计太低龄化，反而被游戏那种厚重深沉的风格所深深吸引了。”



《魔兽争霸》T恤。这是一组《魔兽争霸III》资料片《冰封王座》的主题T恤。T恤为纯棉材质，正面主图皆为《魔兽争霸III——冰封王座》英文游戏Logo，背面则有人类、兽人、亡灵、暗夜精灵等5种图案，衣侧有暴雪的蓝色标志。这组T恤为限量版，目前市场上已经难觅芳踪

因为这种美工的敏感，小平在业余时间一直致力于搜集暴雪游戏的周边。“我最喜欢那些玩偶，因为不光是欣赏，有一个玩偶摆在案头，工作中也可以给我灵感。”小平谈起他的收藏时说，“但是这些玩偶在外面摆久了就容易脏，有些也不太好清洗，所以我在力所能及的时候就弄上两套。人家说有钱人买东西都是用一半扔一半，我这是用一半收藏一半，许多玩偶我都从没开过封。”果然，记者看到小平的很多藏品都是完好如初的。



亡灵J、精灵K、人族A……原来这是一副以《魔兽争霸》为背景设计的扑克牌。扑克采用宽幅设计以及特种扑克专用纸，制作和印刷都堪称极度精美，限量发行。扑克牌的4个花色分别由4个种族的常用兵种单位构成，每个单位图案下面有攻击类型和防御类型的标志图片，大、小王图案上有攻防相克表。攻防相克的参数属性是每个想玩好“魔兽”的玩家必须熟记的知识，所以对一名真正的“魔兽”玩家而言，这副扑克牌是方便的游戏帮手



这就是最近十分火热的《魔兽世界》系列玩偶了！有牛头人萨满、亡灵术士和巨魔牧师三种

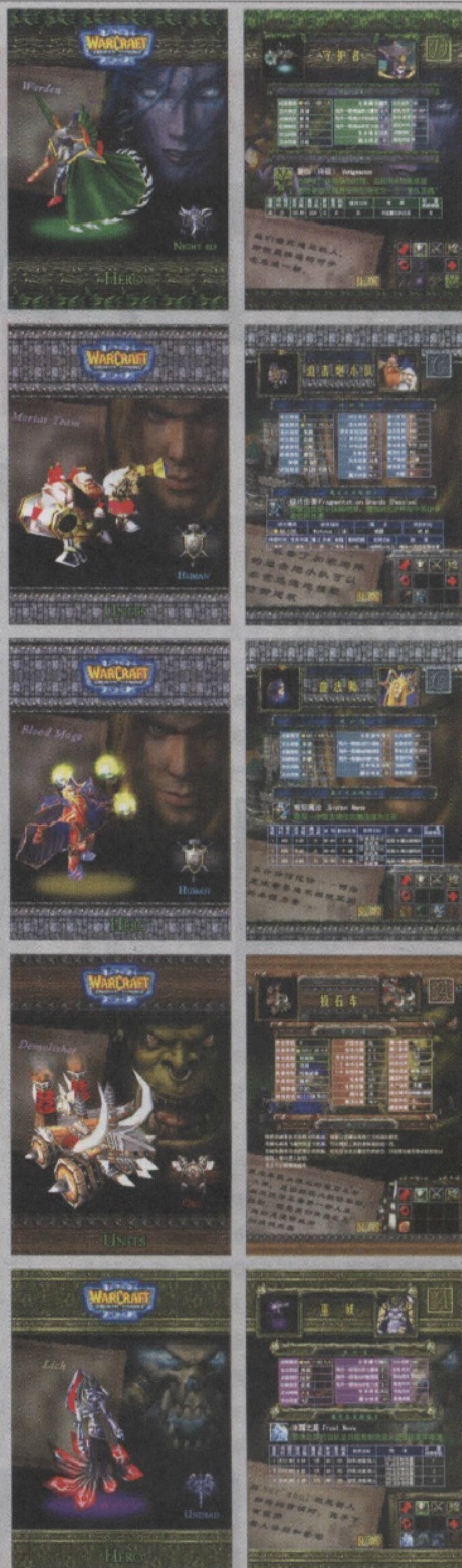
看着这些印满英文标识的包装盒，对玩偶不算熟悉的记者禁不住问："这些玩偶的价值有多高呢？""其实你不能看包装。"小平很内行地说，"这些玩偶虽然看上去都是英文，其实都是地道的国产货。但因为都是国外玩具厂商做OEM，所以这些玩偶从国外原版引进还是很贵的，比如我这个WoW的3件套就要600元左右。"

和小平聊天，也能感觉到他收藏的辛苦。"这些东西的收藏不像邮票、卡卷的收藏那样，可以相互补充、互通有无，往往你想要也就只有花钱一条路，从一些专门的周边网站或者周边专门店订购。这个癖好对我这样收入的人来说也还是有些吃力的，但有这些精美的藏品在身边的确可以叫你爱不释手，我觉得值了。"



（上）6英寸系列的《暗黑破坏神》玩偶。有Baal's Minion、Corrupt Rogue和Necromancer三种

（下）全球限量版的6英寸系列《魔兽争霸》玩偶，有Dwarven Rifleman、Grom Hellscream、Medivh三种



《魔兽争霸》卡片。这是一组包含各种族所有基本单位介绍的中文资料卡。每个单位均有详细的单位等级、招募费用、单位类型、攻击类型详细的参数，主要是方便玩家日常熟悉每个单位的详细参数和技能。因为每个单位可能不止一张卡片，所以每个单位的不同卡片右上角用A～D的字母标明顺序。卡片采用一套8张随机包装，共44张。收集和交换卡片的经历让小平想起了以前集邮的日子

读者朋友们，你也有和小平一样丰富的暴雪游戏周边吗？拍下一张你所拥有的周边藏品的照片，发往xiah@popsoft.com.cn，你将有机会得到一个由gamedge.net网站提供的暴雪游戏玩偶。赶快行动吧！



金戈荡寇鏖兵！WEG2005第一季北京决赛纪实

■本刊记者 Sir William

荆棘遍途

2005年3月19日，世界电子竞技联赛（World E-sports Games，简称WEG）2005第一季决赛在北京广安体育馆拉开帷幕。这一天对于中国电子竞技界的含义颇为深刻。决赛地点选在北京，使得全世界最高水平的魔兽争霸和反恐精英比赛第一次在中国展开。中国的电子竞技爱好者有幸亲眼目睹现场进行的顶级交锋。



这就是竞技的舞台

而此次比赛的另一层含义，就是因为中国玩家高涨的热情和过多的人数，举办方不得不临时改变举措，将先期免费赠出的近5000张门票全部作废，代以同时持本人身份证和旧票换取新门票的做法。而能够进入会场观看的新门票只有屈指可数的1200张，比赛当天有人公然充当“黄牛”，免费的门票在3月20日被炒高到近240元一张！

进入状态

笔者很庆幸自己的记者身份。进入体育馆时，迎接我的是大批的警察，而且因为背包里满满的杂志被搜了一回身。进入赛场后，没有来得及和媒体的同行打招呼，立刻被场地的布置吸引住了。以往在韩国电子竞技场地上的所有摆设，今天全部在北京再现：场地中间以及两边摆放的3块超大屏幕，个体竞技项目选手使用的玻璃隔间，团体项目比赛选手的座位前镶嵌着独立的显示屏，比赛区上方大排大排的彩灯……这和传统体育项目的场地感觉截然不同——尽管是在传统的竞技场馆里。

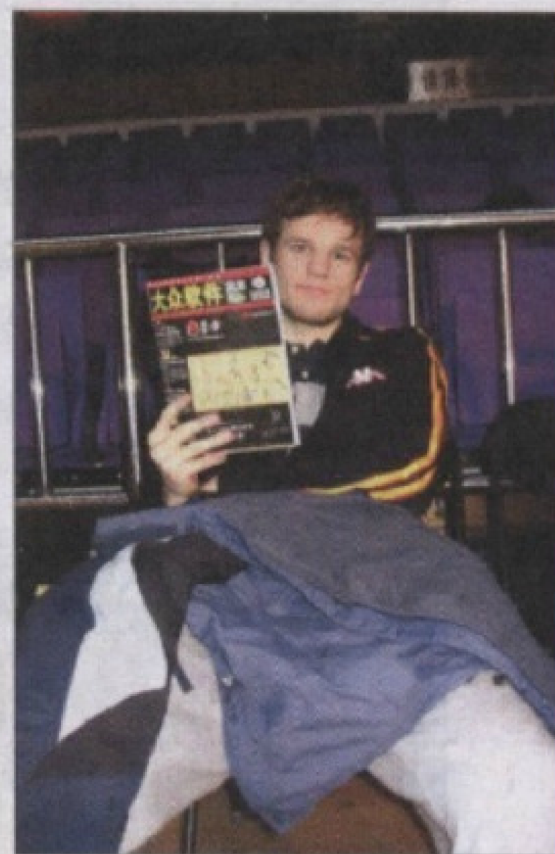
媒体区内，美国TsN电台的3位工作人员正在调试机器。尽管忙碌，一名工作人员还是抽空回答了我的问题。交谈中得知，大洋彼岸有将近30万电子竞技爱好者在线收听比赛。

在赛场还看到了由明基赞助的、供魔兽选手使用的液晶显示器FP783。这款蝶翼脚座的LCD显示器具备12ms响应时间、600：1的对比度。工作人员进入了《魔兽争霸III》的游戏界面调试，游戏中的确感觉不到延时，而且色彩亮丽。

在采访明基中国区品牌管理部经理陈雅凤时她表示，明基赞助了德国战队Mousesport，通过与国际电子竞技最高水准赛事的合作，明基希望能以自身实力实现科技与娱乐的完美融合。

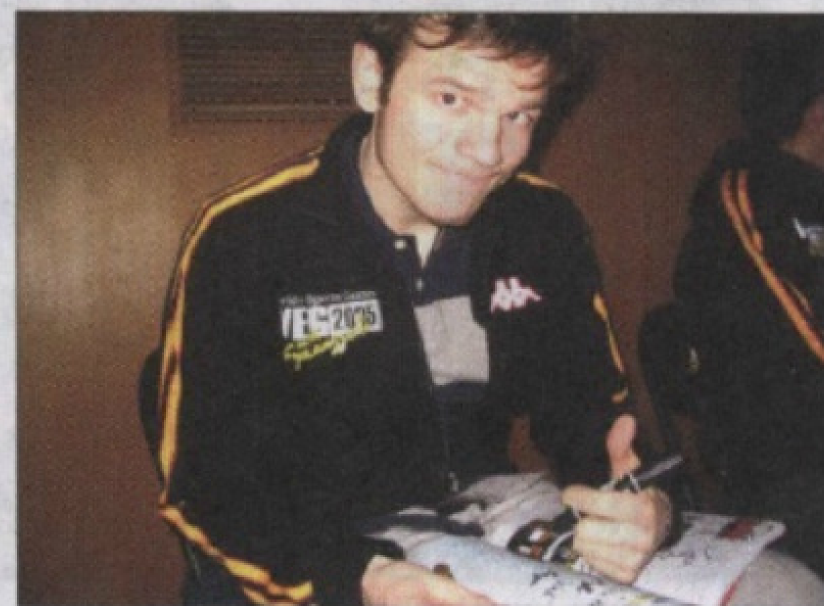


TsN的工作人员



大家要支持我

选手区离观众席很近，主办方居然没有提供专门的选手休息室。观众的手纷纷伸向选手区，又频频被保安人员拒绝。许多人脸上挂着无奈。



我可是左右皆能

和明星的短兵相接

第一个遇见的是NoA的著名狙击手shaGuar。留了头发、胡子拉碴的他悠闲自得地坐着。这名天才选手以《show me the money》引发了世界性的CS比赛规则大讨论，致使VALVE最终修改了CS的金钱系统。我和他的


请支持《大众软件》

受这个挑战，很高兴在中国会有这么多人喜欢我。”

随后shaGuar展示了他与众不同的签字方式——游戏中用右手枪的他，现实中用左手签字。

看见了杂志的Mousesport队员纷纷围了上来，当先两人就是大名鼎鼎的neo和blizzard。而我正要找他们。

采访中blizzard突然问我：“中国有多少人玩CS？”

我说：“狂热的玩家可能超过100万，而知道Mousesport的玩家会比德国某些州的人口还要多。”

交谈就从这个问题说起。

“那十分不公平”，shaGuar连连摇头。“我为什么要在保证获胜的情况下去冒险呢？（注：shaGuar指的是CT被击毙后会损失购买的装备）为了几百元钱，搞不好会连几千元的装备都搭上……”

我问道：“队里你和XeqtR、method都是顶尖狙击手，什么情况下你会拿起AWP呢？”

shaGuar回答：“当队友需要狙击手存在的时候。”

和Johnny R.的回答惊人的相似！

我把2004年22期报道了WCG2004的杂志送给shaGuar，他突然问我：“杂志会报道我们在中国的比赛吗？”

我半开玩笑半认真地说：“当然会，只要你能够一挑四。那么你在中国将拥有至少10万的拥趸。”

shaGuar很认真地回答：“我接


魔兽四强

blizzard不敢相信地追问：“really（真的）？”

我回答：“真的，而且我用你的config……”

blizzard高兴地笑了。

当我把登载着Johnny R.专访的杂志递给blizzard，托他转交Johnny R.时，blizzard狡猾地说：“报道我们的杂志，也要给我们一份！”


paPst、neo、blizzard、naikon

4Kings的队长GoodFella看上去远不如其他人成熟，只有他才能让我联想起稚气未脱的孩子。在简短的访谈中，他的话很少，说到对于比赛的预期时，GoodFella信心十足。

“我们来这里就是为了冠军的。NoA很强，但并不表示CPL2004的冬季冠军就一定能够打赢我们。”

和CS选手相比，魔兽选手就形单影只得多，Magic Yang、Sky、Zacard和Moon坐在一张长凳上，寡言少语。和开朗外向、一直在喋喋不休的老外相比，他们显



开幕式

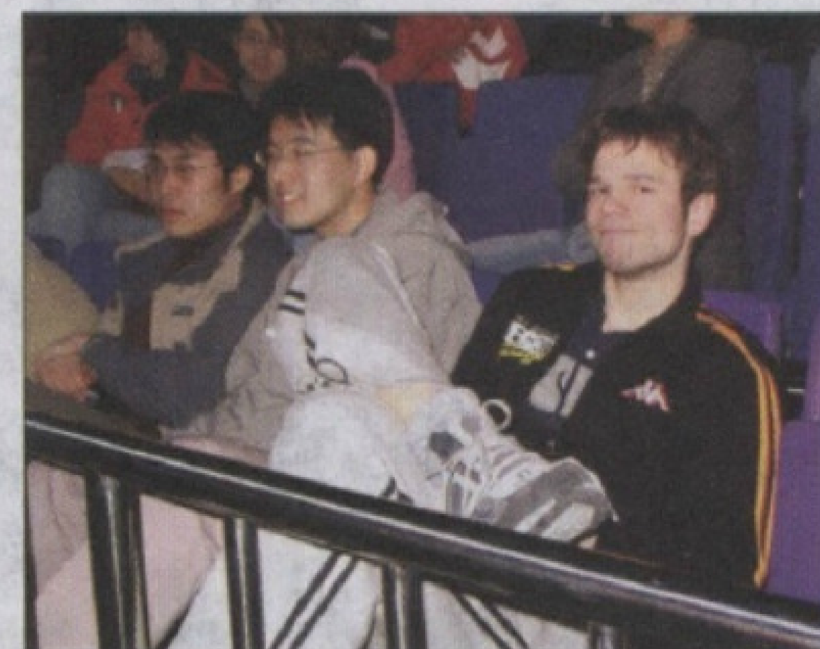
得不太引人注目，只有观众席上的“粉丝”急切的目光和拿着笔记本的手才能证明他们受欢迎的程度。

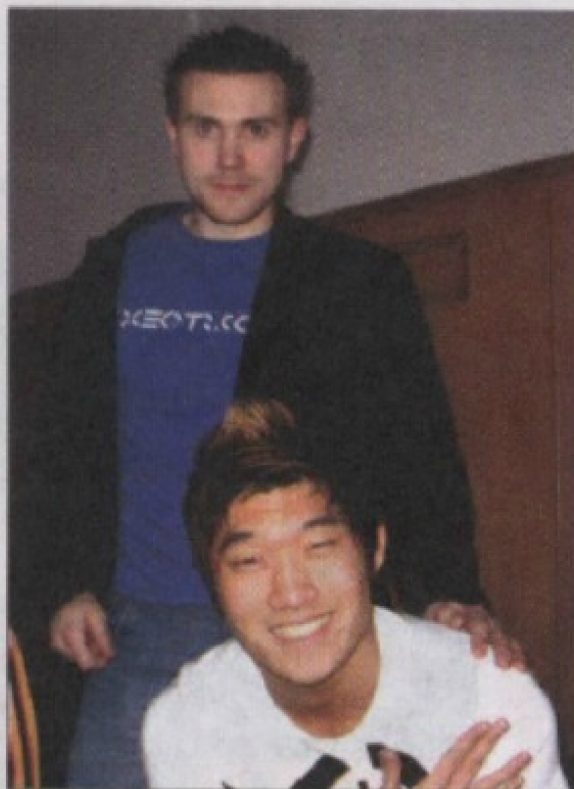
让人惊奇的一幕出现了，shaGuar走出选手区，坐到了观众席上。一时间众多玩家争相与他合影，他的脸上则是淡淡的平静。听着iPod mini的Naikon则上前为拥趸签名。

转战了多支CS战队的XeqtR终于来到我的面前。这位韩国血统的挪威选手有着传奇般的经历。NiP、eol、GoI、team9一直到NoA，他和method的地位提醒着我们：黄种人也能站在CS领域的巅峰。


中国的两条龙

交谈中XeqtR对于同是东方人的我很亲近。在提到一个好的CS选手必须具备的素质时，他反复强调：“intelligence（智慧）、teamplay（团队配合）。如果你认为你不足以左右局势，那么请依靠队伍。千万要记住，智慧和团队是取胜的关键。”


大家来合影吧


欢迎访问xeqtr.com

我问："CPL2004的冬季冠军对于你的意义何在？"

XeqtR笑了笑："那只是一个冠军，并不意味着我们总是冠军。"

我感慨之下说了一句："但那是智慧的冠军……我想看到你们和NiP或EYE或CoL在决赛中相遇，我想知道谋略是否可以战胜'枪神'。"

XeqtR的脸色似乎很复杂，好一会才说："我想，你有机会也有时间见证这一刻的到来。"

在CS世界中充满了矛盾和天赋的选手elemeNt姗姗来迟。观看比赛时他戴着一副眼镜，显得儒雅而斯文。交谈中记者再次问及智慧在比赛中的重要性时，他做了一个比较，并指了指自己的大脑："你了解足球吗？真正的球星和普通球员的区别在于，他会用脑子去思考比赛，判断自己应该做什么。"

我说了一句："我讨厌枪神。"elemeNt则笑着说："是吗？正相反，我喜欢面对他们。"

暗夜大帝Moon君临天下

开幕式后魔兽项目的冠军争夺战终于开始。霸气张扬的"兽王"Zacard在采访时公然宣称将使用剑圣作为首发英雄。Moon则沉默少言，颇为害羞。有些外行的中方女主持人将其这种表现归结为"怯场"，招致连绵的嘘声。


暗夜帝王Moon

第一场较量在Nighthaven上展开。Zacard遵守诺言出了剑圣，不能首选中立英雄的Moon首发恶魔猎手。双方都是双线操作，英雄互相纠缠的同时一边进行MF。Moon依靠大量弓箭手逼退了剑圣，第二英雄选择了兽王，Zacard则选择了暗影猎手。当Zacard量产狼骑的时候，Moon的第三英雄火焰领主早已出营，双方在地图中部混战，火焰领主不幸阵亡。

Zacard建造了灵魂归属，量产牛头人，可是速度上落后了——Moon依靠三英雄、弓箭手和猛禽德鲁伊（以下简称"鹰德"）呜呀呀杀将上来，并利用地形绕到Zacard背后，升级了龙卷风的鹰德将敌方部队变成了凋零的羽毛……

第二场比赛地图是Maelstorm。Zacard使用了牛头单英雄开局，Moon仍然首发恶魔猎手，配合弓箭手速攀科技。Zacard的牛头升级了耐久光环，绕道带兵杀奔中部的生命之泉，却没有逃过Moon算无遗策的侦察！而另一线，Moon的兽王带着弓箭手大模大样地享受MF的成果。虽然牛头杀死了恶魔猎手，但Moon的兽王升到了3级，再次量产猛禽德鲁伊，第三英雄依然选择火焰领主！


无枕难眠啊……neo和paPst

Moon开了分矿。Zacard从雇佣兵营拉来绿魔法师克制鹰德，但流产了。Moon量产出大批鹰德，并在Zacard骚扰自己分矿时成功围困敌方部队，再次将所有兽人掀上了天空！


method和elemeNt

第三场在熟悉的Turtle Rock上。双方近点相邻，Zacard的苦工准备TowerRush但再次失败。而Moon精彩地指挥两棵战争古树走向Zacard主营，严重破坏了Zacard的人口比例。当Moon照本宣科地让鹰德升级了龙卷风后，兽王Zacard溃败了。

韩国的Moon[one]最终在中国的首都以不败的神话成就了一方霸业。他坚决的战术和毫无破绽的操作令人叹为观止。

采访xeqtr.com经理

等待CS项目比赛的同时，笔者遇到了xeqtr.com的经理Christian Thorbjornsen。xeqtr.com是挪威新兴的游戏类站点，以著名选手XeqtR及其所在的NoA战队为主要宣传对象，主要宣传电子竞技新闻和报道，而该网站还没有中文页面。记者短暂采访了Thorbjornsen。

大众软件：能说说xeqtr.com成立的经过吗？

Thorbjornsen：XeqtR、elemeNt在挪威知名度非常高，他们获得CPL2004冬季冠军的消息甚至上了电视（事实上，NoA的夺冠也是挪威电视台的主要新闻）。而挪威在电子竞技方面的基础和综合水平并不太高，我们要向更多的人，包括亚洲玩家宣传自己的明星选手。

大众软件：为什么你们的网站会加设中文版面呢？

Thorbjornsen：亚洲是我们重点开拓的方向，因为XeqtR是挪威籍的韩国人。而中国是最大的市场，正如你说的，中国的CS玩家超过100万人（笑），很多人喜欢XeqtR。所以我们首先制作了中文页面，这样会有更多的用户和访问量。

大众软件：对于中国的电子竞技现状，你有什么看法？

Thorbjornsen：其实中国不缺


GoodFella和blizzard

乏好的选手。和挪威很类似，在大环境上，中国的投入和能够给予选手的支持很有限。另外，中国太大了，这给集训和比赛造成了很大的困难。

Thorbjornsen在采访中还表示，传统媒体和网络媒体的结合，能够让电子竞技有更强的生命力和更深远的影响力，很多情况下传统媒体的宣传力度是网络媒体所不能相比的。所以他希望借助和《大众软件》的合作，将XeqtR和xeqtr.com介绍给更多的玩家，也希望扩大和中国电子竞技有关方面的合作。


这些屏幕很耗电

王者登顶——NoA夺冠

由于广安体育馆的电路"年事已高"，无法支撑众多显示设备，几度维修后，CS项目的季军赛才在19日晚间20:40开始，而之前漫长的等待使得众多选手先后在地板上睡着……

季军赛中，blizzard和neo领衔的Mousesport首盘在de_train轻松地拿下了GameCo。随后的中盘，GameCo一反低迷，在de_inferno上表演了气势如虹的开局，连续拿下6分。Mousesports丢掉7局之后终于扳回一分，但落花流水般的溃退使他们以3：9输掉了上半场。下半场blizzard带领全队走出了困境，连续拿下8分，GameCo虽然扳回两城，仍然告负。Mousesports以2：0的总比分获得了WEG2005第一赛季季军。

20日，王者NoA和英国老牌劲旅4Kings之间的决赛终于开始。

NoA阵容：elemeNt、Naikon、XeqtR、method、shaGuar。

4Kings阵容：Red、GoodFella、Mangiacapra、Harriman、aKuJi。

上盘地图de_dust2。一开场NoA作T强攻A点小道，一举拿下手枪局。但第四局4Kings在装备齐全后大胆前压，成功杀伤了准备不足的NoA队员，扳回一分。双方打成3：3后，NoA转道B点，成功埋弹，并顶住了CT的反攻，再次夺回主动权。

第九局CT被迫ECO，却表现得非常英勇，elemeNt咬住牙一挑三才赢下该局。第十局双方一开始就在A点大道进行激烈交火，Red和GoodFella闪击了匪徒主力。第十二局，防守B点的aKuJi牵制了T的主力，始终没有被打死，英军艰难获胜，上半场打成6：6。

下半场Red和GoodFella率先发挥，4Kings拿下手枪局，然后又接连奏凯，以8：6领先。在对手的压力下，method和shaGuar大胆地采用了双狙击战术，仍扛不住T的攻势，尽管XeqtR有过精彩的一对多，但他和shaGuar组成的防线状态很差，NoA竟然给4Kings拿到了5个赛点。

第二十二局，T在开局形势不利的情况下，果断猛攻A小道，NoA的队员站位失误，致使防线瞬间崩溃，NoA输掉了第一盘比赛。

4Kings状态之好令人称奇，正面对抗中aKuJi几乎都能占上风。XeqtR和elemeNt的智慧一度出现了大问题。

中盘的de_nuke是NoA精彩的表演。他们轻易驱退4Kings，使总比分变成1：1。下半场手枪局shaGuar终于睡醒，他展示了匪夷所思的判断——静静地取道对手背后，单枪匹马击毙3名CT，帮助NoA拿下关键局。

下盘的de_train，NoA进入状态。短暂的休息后比赛开始。NoA作T成功埋下C4，但还是输掉了手枪局。

第三局NoA强行购买装备，在广场和CT激烈交火，成功抢到一分，也拿到了经济上的主动权。第五局双方第一次全装备正面对话，shaGuar凭借手中的AWP成为令人瞩目的焦点，他闪电般的反应在中国写就神奇的诗篇——一举击毙4名CT！他兑现了采访时的诺言——T获胜。第七局、第九局shaGuar甚至"丧心病狂"地接连上演狙击大戏，4Kings开始对他的神勇犯怵。

上半场结束时NoA以8：4领先，4Kings则表现出重压下的无谋寡断。下半场在GoodFella的带领下，4Kings一度逼迫NoA两次进入ECO，但第二十局NoA顽强顶住了对方的攻击，胜负的天平发生了绝对的倾斜。

第二十二局4Kings强行rush，但发挥一直稳定的Naikon不负众望，将英国军团的奢望粉碎了。

巨大的欢呼声中，NoA的队员激动地互相拥抱，庆祝胜利。NoA在获得2004CPL冬季冠军之后再次修成正果，夺得WEG2005第一赛季的冠军，将50 000美元的奖金收入囊中。



辉煌登顶的一刻

锁妖塔（上）

林晓：《仙剑奇侠传》电视剧的热播，激起玩家对《仙剑奇侠传》系列游戏的兴趣。尤其是老玩家，更是重温当年情怀，恍然岁月如昨。《仙剑奇侠传》题材的游戏小说有很多，本刊创刊初期就发表过。但是大部分仙剑小说都围绕着主人公的命运展开，生死情仇更多是对游戏剧情的补充发挥。而像下文这样的作品还不多见。这一篇仙剑小说是“文贵出新”最好的说明。

■北京 唐缺

1 凌风面前，站立着一只凶悍的大鸟。他从自己的脑海中努力搜索来自于降妖谱的记忆，勉强认出这是一只唤夜。“唤夜体内蕴含尸毒，常人中者立毙。”降妖谱里是那么记载的。

凌风深吸一口气，强迫自己镇定下来，手中的长剑指着唤夜，却并不发招。唤夜发出一声尖锐的啼叫，向凌风猛扑过来。凌风将身一闪，在闪躲的瞬间打出一张天师符，正中唤夜的头部。唤夜悲鸣一声，化作一股轻烟消失。

“干得不错！”师兄云松从背后拍了拍他的肩膀，随即头也不回地钻进了第八层的入口。

凌风长出了一口气，感觉握剑的手心已经满是冷汗。入室五年，手里斩杀的妖物也不少了，但不知为何，此刻他心中紧张的感觉却恍如波涛汹涌冲击着脆弱的堤岸。

这毕竟是锁妖塔，凌风想着，世间最凶猛的妖，大概都在这座塔中汇集了。五年来，他一直盼望着能有机会一窥锁妖塔的奥秘，但当真正置身于塔中时，他才不无忧伤地发现，原来自己的内心深处，还是对这座塔抱有无法消解的恐惧。

凌风打量了一下周围，遍地都是妖的尸骸，还有许多死去之后立即化为无形妖怪的残余气息。锁妖塔一共十层，呆在第九层的大多是低等的妖，武艺并不甚强，妖法也较弱。但往后的各层，妖的力量会越来越强大，蜀山弟子们也许会因此伤亡惨重。

锁妖塔就像一头洪荒时代的巨兽，而自己正行走在这头巨兽的身体里，凌风脑子里冒出了这个奇怪的念头。说不定什么时候，自己就会被锁妖塔融化、吸收，从此无声无息地在这世界上消失掉。他摇摇头，抑制自己再想下去，脚步下到了第八层。幻觉中，整座塔都在燃烧，塔中的生灵在奔走呼号。

2 血影不安地看着周围的同类，感受着他们的躁动和惊悸。蜀山派大举攻入锁妖塔，这在锁妖塔千年的历史中也是罕见之事。

“许久以前，蜀山派曾经为了追杀一名叛徒，派人进入过锁妖塔。”血影身边的除尘居士回忆说，“但那个时候，进入塔内的也不过是蜀山武功较高强的十多名弟子而已。而且，由于他们进来之后再没有人出去，蜀山派从此便严禁门下弟子踏进锁妖塔。”

除尘曾是人间寺庙中一把普通的笤帚，由于吸收了人类的怨气而修炼成妖。锁妖塔建成之初，他就被第一代蜀山剑客擒入塔中。四百年前，蜀山派重修被李逍遥毁掉的锁妖塔后，他竟然又被抓了进来。这个法力低微的家伙，历千年而不死，成为锁妖塔中知识最渊博的老妖。

“再之前，大侠景天曾受蜀山派所托来此取镇妖剑，再之前……”

“那他们这次为什么要进锁妖塔？还是为了捉拿叛徒？”血影打断了他的话。

“应该不是。”除尘回答，“自从锁妖塔重建之后，入口就被法术封印了，只允许妖通过。除非蜀山长老合力解除封印，否则凡人绝不可能进入。”

上层入口处垂下一根乌黑的蛛丝，一只人形蛛顺着它爬了下来。

“他们已经攻破了第八层！”人形蛛叫道，“大部分敌人都到了第七层，有些已经下到第六层了。”

妖们听完之后，有的惊慌，有的愤怒；还有的开始往上层跑去，想要支援同类一臂之力。

“我也去！”血影跳起来叫嚷，“你去吗，老家伙？”

老家伙看了他一眼，微笑着说，“我还是留在这里的好。上去是送死，在这里是等死，没什么区别。”

3 凌风没想到会在第四层看见如此惨烈的厮杀场面。根据锁妖塔的建造图，第四层由若干浮在剧毒血水之上的板块构成，彼此之间有浮桥相连。但他刚刚从入口下来，就发现第四层所有的浮桥都给毁掉了，蜀山弟子们被分割成了无数小群，正在一个个板块上和众妖搏杀。

他放眼望去，地上血流成河，妖

血与人血相互混杂，汩汩流入血池之中。妖的断臂残肢随处可见，蜀山弟子的尸体也有不少。但他无暇顾及为同门的死亡而悲痛，因为有几只狼妖正恶狠狠地向他冲过来。

凌风挥舞起长剑，与狼妖的利爪相抗衡。狼妖的利爪、牙齿都带有剧毒，他必须小心翼翼地不与它们的身体接触。然而以一敌四，他仍然难免落于下风。

激战中，一只狼妖直立而起，向凌风猛扑过来。他抓住狼妖的破绽，一剑刺穿了狼妖的肩头。凌风心中一喜，却不料狼妖丝毫不顾伤痛，张嘴向凌风咬来。

凌风大惊，准备回剑格挡，剑却嵌在了狼妖体内无法拔出。无奈之下，他只好弃剑躲开，全身向后一跃。他左侧的狼妖看准时机，狠狠一头撞在他的腰上，把他撞倒在地。虽然事先用了金刚符护身，凌风仍然感到剧烈疼痛，仿佛腰被撞断了一般。

狼妖们正欲扑上将凌风撕成碎片，突然间一道电光闪过，隔开了尖牙利爪与人类的脆弱身躯。这是蜀山派的惊雷闪。随即，两名蜀山弟子跃上前阻止了狼妖。

云松扶起惊魂未定的凌风，后者不停喘着粗气，竟然连道谢都忘记了。在凌风眼前，两位师兄配合默契地杀死了狼妖。狼妖发出的垂死长嗥，很快就被淹没在充斥于锁妖塔内的喊杀声中。

"好自为之，我没办法总照顾着你，你去找几名低级弟子一同作战。妖孽狡猾阴狠，多多小心！"说罢，云松一跃而起，轻飘飘落到一个板块上，加入了战团。那里有三名蜀山弟子正被十多只妖围在中间，各个浴血而战，形势岌岌可危。

凌风有些惭愧，学艺五年，仍然不能保护自己。但他随即又觉得自己还算幸运，毕竟已经有许多同门连生命都葬送在了锁妖塔之中。

显然，群妖先是把蜀山弟子们引诱到了板块之上，随即毁灭了浮桥，把他们孤立开来处理。除了为数较少的高级弟子可运用轻功纵跃或者是御剑飞行自由来往，大多数弟子都不能相互支援，因而被群妖分割包围，战况颇为不顺。

如凌风这样的低级弟子，虽然没有陷入包围圈，却也只能站在血海岸边，眼睁睁看着同门在困境中挣扎，而无力前去救援。

凌风听到一声长长的惨呼，知道又有一位同门遇害。他捏剑的手掌又扣得紧了些，浑身不住颤抖。他原本以为，在蜀山派的倾力合击下，毫无组织的妖们必然会被杀得落花流水，但同门的鲜血破灭了这种幻想。

他脚下滑滑的，不知道是人血还是妖血。那感觉，就像踩在蜀山故道厚厚的青苔上，随时都有可能失足坠下万丈深渊。

4 血影躺在地上，慢慢地用法术治疗着伤口。蜀山弟子所用的剑对妖力有抗拒作用，所以法术的疗效也被大大削弱了。

血影开始怨恨自己没有好好地修炼。蜀山弟子的法力果然非同小可，自己和血妖一族的同类十个围攻三个，还是没能占到什么便宜。蜀山弟子一死两伤，己方却有七个血妖被杀，自己也受伤不轻。

回想起战斗时的情景，血影仍然不寒而栗。蜀山弟子虽然敌众我寡，但是脚下所踏的五行阵法颇为奇异，相互之间呼应支援，比起一团散沙的群妖，实在高明很多。开始时，他还以为这些孱弱的人类不过是给饥饿的妖民们送到口边的美食，但看着一只只妖的尸体横陈塔内，他不得不打消掉这种危险的轻敌想法。

蜀山派不愧是世代与妖为敌的人类，在与锁妖塔内的群妖作战时，往往能掐准对方的弱项，针对妖的不同属性择施法术。血影一踏上四层，就看到一群火球怪在围攻一名须眉皆白的老道。那老道在横飞的火焰中毫不慌乱，轻描淡写地放出一股白雾。白雾瞬间凝结成寒冰，将火球怪冻结其中。

"那是玄冰咒！"跟在血影身边的炎邪女大惊失色，"三百年前，我就是被悬冰咒冻结了才给抓进锁妖塔的，我……"

血影连忙安慰她，说已经有其他弟兄去和那老道缠斗了，我们可以找其他对手。说话的时候，血影心中却也在暗自嘀咕：焉知有没有什么法术专门克制自己？后来的战斗果然证实了他的猜想。虽然血妖受五行属性影响较轻，防毒的能力却偏弱，而与他们交战的蜀山弟子偏生就使用了带毒暗器。血影不得不拼命喷出伤口附近的鲜血，将毒质冲走，渐渐支撑不住。

现在虽然身处第二层，血影仍然嗅到了浓重的血腥味，他不知道这是不是一种幻觉。也许，血腥味是从自己身上传来的。伤口又开始疼起来，他想继续使用暖雾，却发现已经耗光了灵力，精疲力竭，一时间有些无奈。

老家伙这时候却如幽灵一般出现，递给血影一颗药丸："吃了它吧，会好一些的。"

血影问："这是什么？"

除尘神秘地一笑，"当年蜀山弟子在这里全军覆没的时候，我从他们的尸身上找到的还神丹，可以帮你补充法力。"

血影有些迟疑，"……这是人类的药？"

老家伙拍拍他的肩膀："都这时候了，你还在乎这点小事？他们已经杀到第三层了！"

"怎么可能呢？"血影很吃惊，"我下来的时候，我们好像很占优势啊！"

"刚才你在疗伤，我没有告诉你。他们来了几名长老，我们都不是对手。"除尘说，"自从天妖皇毙命于锁妖塔中，其他的几位大妖怪修炼成魔离开妖界，世上大概已没有妖类可与蜀山长老的阵法对抗。除非刑天能结束修行，从底层出来。"

说话时，除尘的表情很平静，好像在讲述着一件与己毫不相干的事情。大概是老家伙活得太久，早就不在乎生死了吧，血影想。

可除尘还说了句"除非刑天能结束修行，从底层出来。"但刑天怎么可能这么巧，就在此刻功成圆满呢？血影又想。

5 凌风第一次见锁妖塔，是在蜀山大殿中行完了拜师礼后。那时他从大殿中出来，眼睛就忍不住四处张望，在围绕着蜀山的茫茫云海中寻觅着什么。一旁的师兄长空看出了他的

意图，笑道："跟我来吧，我知道你想看什么。"

凌风于是跟着长空，穿行于蜀山还显得陌生的殿宇楼阁之中，终于在氤氲的云气中看到了锁妖塔。宏伟的高塔直刺云霄，仿佛一根突兀的擎天神柱，屹立于苍穹之下。仰望塔顶，凌风甚至觉得整座蜀山都变得渺小了。天边，云卷云舒之间隐约透出的阳光，给锁妖塔抹上一层妖异之色。

"妖异"，凌风很惊诧会想到这么一个词。锁妖塔是天地之间正义的化身，是人类镇压妖邪之属的至宝——为什么自己会想到妖异？也许，是因为锁妖塔中积聚千年的妖气，连化妖水都无法将其炼化；也许，是因为那无数困于其中的妖孽，用自己的怨念与渴求填满了塔的每一处角落。想到这里，他有些不寒而栗。

"锁妖塔是蜀山的象征。"长空在他身后说。

从此凌风开始在蜀山修行。蜀山派基地建于蜀山之顶，多年来不断营建，规模日益扩大，恍如一座飘飞于云端的天空之城，自有一番俯瞰天下的气势。蜀山附近的百姓都说，在蜀山修炼的人，餐风饮露，驾雾腾云，吸收日月之灵气，可与天地同寿。

但在凌风眼中，再也没有什么东西的气势比得过锁妖塔。他甚至认为，在锁妖塔面前，整座蜀山都显得黯淡无光。他时常在夜深之时离开房间，偷偷跑到锁妖塔外，看着仿佛触手可及的星月给塔身涂上银光。夜幕中，若隐若现的塔身更显得整座塔的巍峨与坚不可摧，凌风仿佛听到了塔内的妖类在哀号、挣扎，却永远也无法突破厚实的塔壁。

那一刻，凌风感觉有一种厚重的东西填在了自己的胸中，又好像水银一般流向四肢。

前三年，新入派的弟子都是在师兄的教导下练习蜀山派的基本武艺和技法。但每年都有那么几次，师父会出现，指点弟子们练功的诀窍，追溯一下蜀山的光荣。

师父苍微向凌风讲述蜀山派的历史，"神历五万九千四百年，天地之间灵气充沛，适合万物繁衍生息。众多的野兽趁此时机吸取五灵之气，修炼成妖，自此为祸人间，生灵涂炭。

为了维护六界的平衡，保证人类不会被妖所灭，天帝于是设立了蜀山一派，在连接天地的盘古之心上建立蜀山，并赋予蜀山辐聚灵力的能力，令人类在此修炼，事半功倍。从此之后，蜀山弟子担负起了在人间降妖除魔的重任，并且世代相传至今。"

凌风这才知道，原来蜀山派的创立，竟然是天帝的意志，一股自豪感不禁在心中涌起。

苍微又说："蜀山弟子在人间降妖，收入锁妖塔中，用化妖水将其炼化，就可以重新转世，再入轮回。"

一名弟子听到这里，禁不住发问："可是，为什么不直接把妖怪全部杀死呢？"

凌风一愣，先是对他的无礼感到愤怒，但随即也想到了这个问题。大约是长期以来对锁妖塔的崇拜，使他的心中早已产生了先入为主的印象：锁妖塔的存在是不需要理由的。但是，真的不需要理由吗？

苍微却不以为忤，耐心解释说："天地之间，共分六界。先有神界，神不足者为仙，失堕者为魔。神入凡尘，造人补天，开辟人间，万物神化为妖，五界生灵寂灭为鬼。六界之间，相生相灭，互为平衡，缺一不可。锁妖塔的存在，既是为了保护人类，却也是为了给妖类生机，避免斩尽杀绝。"

此刻，凌风才真正明白了锁妖塔的意义。天地阴阳、六界平衡，原来锁妖塔既属于人，也是为保护妖着想。悠悠天地，并非只为人而存在，他的胸中涌起了一阵感动。

一年之后，凌风第一次跟随师兄云松去往南方降妖。在闽南湿热的夜晚，凌风躺在路边小店硬梆梆的木板床上，烦躁地驱赶着永远驱之不尽的蚊蚋，彻夜难眠。长夜将尽，东方渐现亮色之时，他才渐渐有了睡意。但就在此刻，窗外传来了村民们凄厉的叫声："妖怪来了！吸血的妖怪又来了！"

凌风从床上跳起，和云松一同冲了出去。灰蒙蒙的血妖一闪而过，钻入了村头的小树林，手里还挟着一个女子。两人扬剑追去。

好不容易追上血妖，凌风发现那女子已被吸干化为一堆枯骨。枯骨外面蒙着毫无血色的一层皮，甚是恐怖。血妖的皮肤却变得红润，獠牙上有鲜血滴落。

愤怒的师兄弟一同出手。那血妖功力相当深厚，若只是凌风一人，断然无法抵挡。但云松毕竟经验老到，沉着指挥着凌风走位进击，一番苦战，终于击倒了血妖。

"我们要把它带回锁妖塔吗？"凌风问。

"不，通常的血妖虽然吸人血，却往往能给人留条活路。但这只血妖一直把人活活吸干，太过残忍，不能留它。师弟，你来下手。"云松回答。

凌风挺剑上前，却有些犹豫，这毕竟是他第一次出手杀死一只妖怪。

血妖略带嘲讽地看着他，"怎么了，不敢下手了？堂堂蜀山弟子，原来也有胆怯的时候啊。"

凌风心中一阵羞愧，觉得自己给师门丢了脸。他一咬牙，手起剑出，刺穿了血妖的咽喉。血妖喉头发出一阵怪响，再也说不出话来，但面上嘲弄的神色却越来越浓，直到最后一点生命之火在眼中熄灭。

云松接着把化妖水洒在尸体上。等血妖的形体渐渐消失后，凌风与云松一同回到村里。感恩戴德的村民们絮絮叨叨诉说，故老相传，三百年前，这村落附近原本有雌雄两只血妖。那时候，血妖还只是吸走一部分血液，并不把人杀死。后来有身背降妖谱的蜀山弟子路过这里，捉走了雌妖，说是要关在什么什么塔里面；雄妖被打下山崖，大家都以为死了，没想到后来又活了过来，从此下手不留情。直到三百年后，凌风与云松来此消灭了它。

村民们说，村里曾派人前往蜀山求救，无奈路途遥远，妖孽横行，去者都不知所踪，于是大伙只好断了这个念头，在此等死。

村民们还说，当时祖辈们亲眼目睹，那雌妖肚腹隆起，仿佛有孕。

（未完待续）



"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，一经采用稿酬从优。各路高手请多多捧场，来稿请发至：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《战火兄弟连》《洛克人X8》

实况菜鸟看过来——纠正新手易犯的错误

■福建 袁超

实况（PES系列）足球是博大精深的游戏系列，不下苦功，没有进行长时间练习是不可能成为真正高手的。但要尽快摆脱"菜鸟"的头衔，却不难做到。下面我为广大实况菜鸟、新手们提供几点建议，这都是新手极易犯的毛病，若是能尽快改正，你马上就可和"菜鸟"说拜拜了。

关于进攻：1.当我方持球进攻时，新手往往会按住R1键狂带，只要对手有点防守经验，就可很轻松地把你的球断掉，因此，当我方带球进入对方半场时，先要放开R1键，观察形势，如果没人上来断球，那时再狂带也不迟。2.有很多新手都遇到过这样的问题，前锋在对方门前接直塞球后往往趟太大，以致球被对方后卫断掉或者被门将没收。其实这也是死按R1的后果，记住，快接到直塞球时，要先放开R1键，这样前锋就可稳稳地把球拿到，之后再根据实际情况做出动作。3.新手在和比自己实力强的对手比赛时，中路一般是没办法突破的，这时就要想办法在边路做文章，边路空档大，有时光靠速度就能下底。但新手传中命中率往往不高，说白了，就是传球时机没掌握好。当你下底时，如果看到自己的前锋正处在大禁区而且往球门方向跑，带一步然后连按两下长传，这时，前锋一般会在球快飞到门前时赶到，这是最好的选择。

关于防守：1.一般的新手都是R1+×，这种防守碰到会点盘带技巧的对手，还不如不要防守。R1+×要看场合用，在对方半场大胆用，在己方半场小心用。特别是在本方禁区附近，这时要先放开R1，判断对方带球方向，等对方做出动作再断球。说白了就是先跟住对方，他不做动作我就不出脚（前提是你1VS1防守很烂，1VS1防守是实况里最难的）。2.如果在我方禁区里断球成功，或者是对方传球失误，球被我方后卫队员得到，不要多想，大脚，最好按□键。新手一般选择短传，这时对方球员正全军压上，短传极容易使球再次传丢给对方。更不要选择盘带，除非你对自己盘带水平足够自信（真要是这样的话，这篇文章不适合你这样的高手）。3.如果对方在禁区附近还选择用直塞球，不要犹豫，放门将出来。要不然你会非常后悔，如果你的门将和对方前锋之间没有后卫，而门将攻击性数值又低的话，你会看见离球很远的前锋把球追到，而离球近的门将却傻傻地站在那里。

《极品飞车——地下狂飙2》NOS增加技巧

■北京 飞车狂

牵引气流法

在大街或比赛上，用车顶住对手车辆的尾部，会看到电脑正在给你加分，时间越长加得越多，不过要跟紧了才行。

强力滑行法

方法就是以120km/h的速度入弯，进弯后按手刹，汽车就会滑行，不过千万不能撞东西，否则分数不算。

避免事故法

看见对面汽车行驶过来，加速冲过去，与汽车擦边而过，电脑会给你加100NOS，多冲多得！但小心不要撞了车，那么电脑就会扣掉你30～50NOS。

烧胎法

方法：在比赛发车前，使劲按住前进键，发车后电脑会给你加200多NOS。不过这种情况不是每次肯定成功，成功率有80%，相信你会好运的！

360度转弯法

在一片空地上，按住前进键和左键大转弯，成功后电脑会给你加400NOS。

《全方位战士》实战心得

■浙江 何琦

《全方位战士》作为一款具有很高真实性的军事类战略游戏，下面献上心得若干以飨诸位玩家。

掩护

战斗中各式各样的掩体是必不可少的，按下空格键AI能自动寻找充当掩护的物体。有了掩体作“保护伞”，士兵是不会受伤的（当然如果掩体遭到毁灭性打击那就要另当别论了），而且匍匐状态下要比被打中的概率比起站立状态要低得多。

包抄后路

敌我双方凭借着掩体展开激烈交火是分不出高下的，当交火人员的头顶盾牌标记变成向下的箭头，这就表示进入激烈交战状态，趁机派出第2小队包抄敌人后路，完全可做到兵不血刃拿下阵地。

辅助武器心得

说起武器装备，本作在此方面做得的确比较简单，美军士兵装备全是M4或M16，而恐怖分子皆使用清一色AK-47。当然还有一类辅助武器，但有时为了尽快解决战斗还真的离不开它们。

1.手榴弹（快捷键1）：破坏力较大的武器，是打破僵持不下局面时最佳选择。全体队员都能使用，而且有了抛物线的指引，基本可做到不会Lose Target。手榴弹落地之后，还会有相应的惯性使其继续向前运动，所以我们投弹时需要把该因素考虑周全。

2.M203枪挂榴弹（快捷键2）：破坏力巨大的武器，其飞行弹道较为笔直，其足以称得上是装甲车的杀手锏；但由于该榴弹数量比较少，所以我们必须坚持“好钢需要用在好刃上的原则”。

3.烟雾弹（快捷键3）：一旦小队因为缺少友邻部队的火力支援而陷入苦战时，烟雾弹能给我们撤退或转移阵地最好的掩护，靠着烟雾弹的效力，全体队员能安然无恙地离开作战区域。P

《三国群英传Ⅴ》必杀技心得

■哈尔滨 哈笛

在《三国群英传Ⅴ》中，华丽的必杀技同样是一大看点。本作的必杀技习得办法跟上代的单挑形式不同，需要长时间使用同一种兵器才能学会。每种兵器分为两种必杀，每种必杀又分为初学→进阶→精通3个阶段，段位越高，威力就越大。个人的经验是，在战斗中杀死的士兵越多，学的速度越快（可使用武将技杀）。

剑系：连刺→（进阶）→斩铁

枪系：樱旋→（进阶）→豪烈

刀系：拖刀→（进阶）→挑斩

弓系：贯日→（进阶）→血翼

扇系：龙卷→（进阶）→迷魂

当同一系的两种必杀技达到精通后，可学到全武器必杀技“大喝”，“大喝”达到进阶状态后，可学到全武器必杀“乱舞”。当以上提到的所有必杀都达到进阶状态后，可学到终极全武器必杀“霸者之威”和“王者之风”（威力实在惊人，大家不可错过）。相信学会了以上所有必杀，再配合军师技“杀气腾腾”，在战斗中一定会有一番不一样的感受。P



《半条命2》“最具创意的过关技巧”征文大赛

利用摩托艇快速通过5号闸门

辽宁 刘羽中

在第4关，5号闸门在玩家到达时会被关闭。按照常规玩法，玩家需上岸在码头上绕一大圈来到控制室，按动开关打开闸门再通过。这里注意那个有机枪手扫射的平台，栅栏有一处缺口，可利用鼠标将视角调为向后看，再仔细地将摩托艇反向停在缺口下（要让摩托艇后面靠墙，位置也要对正）。下艇，从艇前面顺着船体跳上平台（有一点难，多试几次，注意要跳两下），走不到10米即可上梯子来到控制室，打开闸门，全程只需消灭3个敌人。这既缩短了过关时间，又降低了难度（图1、2）。P



一句话技巧——巧避蚁狮

河南 李超

第17号高速公路开始的那关，当你的车从码头放到地面时会钻出来很多蚁狮。这时你可开着车直奔这个斜坡冲到最高处，当车轮打滑上不去时跳下车用重力枪从下边往斜坡上面去打车子，这样就会很快地把车子开到17号高速公路了，从而避免花费更长的时间走更多的路程跟蚁狮打交道（图3）。P



本期主打推荐“战锤汉化包”，此外还有近期发布的《猎杀潜航Ⅲ》和《战火兄弟连》等大作的配套补丁。

■游侠补丁网 水寒



《战锤40000——战争黎明》官方简繁体中文汉化包
(Warhammer 40K Dawn of War)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Warhammer40KE2C.exe
使用方法：直接执行汉化包安装。
补丁效果：任意升级档的英文版本均通用，安装完毕后可自行在简体中文版/繁体中文版/英文版间切换。（游侠论坛版主poseden和macromedia根据官方繁体中文版联合制作）

《战争行为》补丁
(Act of War Direct Action)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/aowcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《钢铁意志》补丁

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/woscd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《猎杀潜航Ⅲ》补丁
(Silent HunterⅢ)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/sh3cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《加菲猫》补丁
(Garfield)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/GARFIELDcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《车手3》补丁
(Driv3r)



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Driv3rcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《午夜狂飙——日出疯狂》补丁
(Midnight Outlaw Six Hours to Sun Up)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/MidnightOutlaw.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《美国职棒大联盟2005》补丁
(MVP Baseball 2005)

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/mvp5cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《止痛药》官方简体中文汉化包
（Painkiller）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/PainkillerE2CHS.exe
使用方法：直接执行汉化包安装。
补丁效果：将游戏汉化为官方简体中文版。（游侠论坛版主poseden根据官方简体中文版制作）

《三国群英传V》（中文版）简繁体各版本通用显示模式配置器



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Sango5con.zip
使用方法：将本补丁复制到游戏安装目录后执行，在复选框上确定配置。
补丁效果：可直接修改游戏的窗口模式、分辨率和刷新率。（游侠网duskymagus制作）



《战火兄弟连》v1.02版升级档及补丁
（Brothers in Arms Road to Hill 30）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/bia102cd.zip
使用方法：先执行压缩包内的官方升级档Brothers_in_arms_1.02_us_uk.exe将游戏升级到v1.02版，再将压缩包内的Bia.exe覆盖到游戏安装目录/System目录下。
补丁效果：顺利将游戏升级到v1.02版，且游戏时无需放入光盘。

《极品飞车——地下狂飙2》v1.2升级档及补丁
（Need for Speed Underground 2）



补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/nfs812cd.zip
官方v1.2版升级档下载地址：http://www.gamershell.com/download_8545.shtml
使用方法：先执行官方升级档将游戏升级到v1.2版，再将压缩包内的SPEED2.EXE覆盖到游戏安装目录。若缺升级所需的原始执行文件和注册表内容，可参见http://patch.ali213.net/view.asp?id=3921
补丁效果：顺利将游戏升级到v1.2版，且游戏时无需放入光盘。



《闪电战——巴巴罗萨行动》补丁
（Blitzkrieg Mission Barbarossa）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Barbarossacd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《街头篮球之棉球方块》补丁
（Spongebob Squarepants And His Friends Basketball）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/Nicktoonscd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内Update目录下所有文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。



《云斯顿模拟竞速》补丁
（NASCAR SimRacing）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/NASCARcd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《FA-18沙漠风暴作战》补丁
（FA-18 Operation Desert Storm）

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch19/FA18cd.zip
使用方法：最大化安装游戏后，将压缩包内的.EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。
补丁效果：游戏时无需放入光盘。

新浪、大众软件联合讨论征集活动第八期

新浪《大众软件》专区（http://games.sina.com.cn/zt/popsoft/index.shtml）参与讨论，期待您的意见。

我们还要做国产单机游戏吗？

在国内网络游戏市场蓬勃发展的情况下，国内游戏厂商出于市场因素的考虑，对国产单机游戏制作的投入越来越少。而与此相反的是，民间有个人在进行国产单机游戏的研发工作。他们或者是个人或者是小组，完全凭借信仰和对单机游戏的热情在默默研发着。然而我们知道，游戏的制作是一项复杂的工程，涉及到美术、引擎、音效、AI等多方面的技术工作。民间对单机游戏的个体开发能成功吗？我们还需要制作单机游戏吗？欢迎加入我们的讨论。

正方：要做，大力支持

新浪网友 武者之心弯刀

国产单机游戏一定要有。我们的国产货又不是没有精品，像“抗日”系列，“仙剑”系列，“风色”系列不都是好游戏么。希望国产厂商再接再厉。

新浪网友 lovider

游戏成功的关键在于特色；

游戏持续的关键在于经营；

游戏不朽的关键在于玩家永不平息的热情；

必须要有的因素就是平衡性、交互性和玩家之间的交流。

如果修改再也不能奏效……单机+PCI+OL（BN）的三重模式才是王道。

晶合后院 暗夜之子

答案是一个字——要！游戏非常容易受到青少年认同。在加大学校教育的同时，通过游戏这种方式对学生进行家庭教育，不仅可让家长改变对游戏不好的看法，还可对学生进行历史、爱国主义教育，何乐而不为呢？

新浪网友 芸舞

一定要做下去，否则对不起“仙剑”“轩辕剑”的广大玩家！

新浪网友 daniel16

如今国内网游发达，是因为商家都看准了网络市场这块大“蛋糕”，不断跟风，什么火做什么，这是不明智的。跟风不等于成功。国内的武侠RPG非常出色，非常有中国特色，而且有相当的中华文化蕴涵其中。做好RPG的实力我们绝对有。

新浪网友 bacihai1984

PC游戏以网络划分无非就是单机游戏和网络游戏，少了任何一个都不是完整的PC游戏市场。PC游戏的精髓还是单机游戏。网络游戏说白了不过是加入了各种各样游戏方式的一个即时聊天软件而已。所以如果国内的游戏事业想要蓬勃发展的话，单机游戏是不可或缺的组成部分。

新浪网友 虹冰羚

单机游戏当然要做下去。网络游戏现在看着挺火，等到这块大“蛋糕”分完了，看他们怎么办。

新浪网友 211.157.4.*

单机游戏既可以讲述凄美的故事，又可以做成紧张的即时战略，还能像《大富翁》一样的轻松休闲。欧美许多游戏厂商已经由网络游戏向单机游戏回归；如果中国可以很好地抑制盗版，单机游戏的回归是必然的。

反方：不做，不合潮流

新浪网友 219.82.234.*

做次世代电子游戏还有可能（当然，短期内不会在国内发售），做电脑单机游戏还是算了。

新浪网友 love_hingis

中国人玩到国产游戏当然是件好事，可国产游戏的水平实在不敢恭维。玩过的基于Windows平台的国产游戏用一只手都能数出来，相对而言DOS环境下的国产游戏玩得更多些。但中国大陆出的游戏能想起的只有《中国球王》和《甲A风云》，现在的玩家连这两款游戏的名字也许都没听说过。

晶合后院 Livingston

民间的实力值得怀疑。要做好游戏，就需要钱，但是现在D版猖獗，游戏很难卖。如果是好游戏还好些，但是没有钱就做不出好游戏。国产游戏到底路在何方呢？现在的国产游戏水平，还是不要做了，先代理吧。

新浪网友 yuchuanloveyou

做的垃圾游戏谁买？单机游戏好玩，但我们不玩不好玩的游戏。应该在产品质量上下功夫，从玩家需求上下功夫！做不出好玩廉价的单机游戏，我们就只支持网游。

新浪网友 yldoctor

现在各大游戏公司都把眼光投向网络游戏，原来好的单机游戏策划、美工、程序员都得为网络游戏打工。真正的大制作单机游戏将不存在。

新浪网友 dimeier788

单机游戏当然有网络游戏无法比拟的优点，但任何事物都有它的优点，那我们是不是什么都应该一起发展？总要有个先后吧。我觉得目前的网络游戏比单机游戏更有潜力。

晶合后院 玄戍

国产单机游戏就是恶性循环，厂商现在根本赚不到什么钱，以后也很难赚到什么钱。现在BT这样的P2P软件十分流行，今天出的游戏，当天就会上传到网络分享，3天之内流传范围就已很广了。游戏毕竟也是商品，赚不了钱，自然投资会少，商品的种类和数量也会更少。除非产品的版权能够得到保障。

（以上发言为网友个人意见，不代表新浪与本刊观点。）

投票酷评

反恐精英现在越来越无聊了，因为它几乎成了透视射击游戏。这世界真是什么人都有，这类“透视人”就属于低级趣味败坏游戏品质的人群。

(219.141.24.＊)

永远喜欢追火者，一看见他就让我沸腾，魔兽，我爱！

(219.139.36.＊)

太阁立志传：小人物的奋斗史，从无名小辈到叱咤风云的人物，搞好人际关系最好的一课。

(202.107.162.＊)

幻想三国志：画面不错，音乐能体现出游戏的风格，剧情很酷，结局多而蕴涵着艺术性。连我都不舍得用修改器，在我们班的普及率为31%！这么好的游戏，购买时不挑选它……那眼神得多差呀！

(61.167.223.＊)

我第N平方地遍问一句，能不能找到一个给网游评分的标准？就像单机游戏一样？

(221.10.227.＊)

一个水泡泡放在你眼前，“嘭！”小孩子道：“妈妈！天上有星星啊！”

(60.18.212.＊)

游戏乱弹

一切从屠夫开始：

当你注册一个新号后进入网游，你就是一个屠夫。系统会给你一把刀或剑，从此屠夫生涯开始了。遍地的羊、牛、狗、兔、猪任你宰杀。所有网游都离不开这个开局，真的好烦！于是有人花钱买号。于是有人卖号。

（晶合后院 软硬兼得）

魔兽英雄的平民生活（上）

辽宁 李成林

话说天下之势合久必分，分久必合。四大种族在多年的争霸后，也走向了和平。想知道各种族曾经娇勇善战的英雄如今的日子怎样吗？看看这篇文章吧！（本故事纯属虚构，如有雷同纯属巧合）

先知： 曾经是兽族的首发英雄，凭着其下的坐骑和召唤技能让他拥有了无以伦比的骚扰能力。而如今他的日子却不怎么好过，其下的坐骑狼被联合国动物保护组织没收，而且召唤术也被限制使用。现在的他只好靠着自己略懂些奇门术数，自称洞悉天机为别人算算命什么的混口饭吃。

恶魔猎手： 敏捷的步伐，可怕的终极技能让他一度成为最令人恐怖的英雄。修长的耳朵，天生的盲眼也同时造就了一个音乐奇才。可是性格孤僻的他在别人眼里未免显得过于恃才傲物，以至没有一个乐队愿将其招入麾下。所以直到今时今日他也只能拿着二胡，坐在路边拉着华彦钧的主打曲《二泉映月》——名副其实的后现代版“瞎子阿炳”（还能用躲避技能来躲过路人扔向他的垃圾）。

恐惧魔王： 他虽然相貌令人恐怖，而且浑身散发着强大的恶魔之力。然而一切的一切并没有影响他在小朋友心目中的地位，加上与生俱来的催眠能力使幼儿园的园长对其情有独钟。他能够在短时间内将一群唧唧喳喳的小朋友送进梦乡。如今诸多家幼儿园争相请他当小朋友的“睡眠助理”，还有要与他终身签约的呢，真是时来运转啊！

血魔法师： “他高傲，但是宅心仁厚；他低调，但是受万人敬仰。他能够将上帝赐与人类的火运用得淋漓尽致！”听出来了吧，是《食神》中的经典台词啊！在游戏中玩家们不难发现血魔法师对火的控制是无以伦比的。退伍后他将这个优点发扬光大并且运用到了厨艺当中。他烧的菜火候适中，口感极佳堪称人间极品。这不正准备参加“亚洲食神厨艺大赛”呢！

剑圣： 快速，凶狠，灵活使其在兽族战役中的“出镜率”与先知不分上下。可是论自身的本领还是剑圣技高一筹啊！所以剑圣现在的生活比战友先知要好得多啊！他被绿化部门聘请去修剪绿化带的植被，他凭借“致命一击”的双倍效果和“剑刃风暴”的高效性赢得了社会的好评，同时也赢得了双倍的工资（还有是用镜像骗得的呦！）。看看马路上整齐的树丛，可能是剑圣的功劳呦！

月之女祭司： 暗夜精灵的祭司与兽人联盟中先知的命运差不多。同样拥有珍惜保护动物座骑——白老虎的她，其座骑也被联合国动物保护组织没收，不过还好精灵与生具来的眼力和她独具的力量与准确性注定了她是卓越的射手。她的天才射术早就吸引了暗夜精灵奥运代表团主席的注意。不过生不逢时的她还是大器晚成，直到战争结束才被招入奥运代表队，这不正积极准备参加2008北京奥运会呢！

（其它种族的英雄怎么样了呢？且听下回分解。）P

两个公司，一款网游

■晶合实验室 心鹰

当我开始拿到这期榜单的时候，只是粗略地瞄了一眼，因为我知道它与几月前的榜单不会有太大区别。要在几张熟悉的"面孔"里找出能"评"的话题，说难不难，说易不易。接下来的数分钟内，我仔细地揣摩着榜单里吸引人而又没被嚼过的"馍"，结果一无所获……

上榜的10款游戏都极其大众化，说白了就是"俗"。排在榜首的《仙剑奇侠传》已是10年前的产品，如此"蝉联"法估计在全世界也没几例，让我不"拾人牙慧"实在有些困难，干脆略过不提，咱们只谈本质不看现象。10款游戏中《仙剑》系列占了4款，《轩辕剑》2款，剩下的都是奥美代理的外国游戏。也就是说，10个排位被大宇、奥美两家公司瓜分。曾经听过一种说法，说那些积极参与评选的人，其实都是一些"俗人"，他们迫切希望得到其他人的认可，而自身的审美观也许并不如何出众。我不同意这种说法，因为现象本身就是一种美，大众的就是美的。人们并不是选择错误，而是没得选择。现在所谓的单机游戏排行榜就像美国大选，不是民主党就是共和党……话又说回来了，不选他们选谁呢？

众所周知，最近几年单机游戏持续低迷，一年甚至连一款拿得出手的作品都找不出来，对一些"骨灰"级玩家而言，这是莫大的悲哀。一旦一种娱乐方式被商业行为所笼罩，那么娱乐本身存在的价值也就荡然无存了。即便如此，《仙剑》系列的强力反弹也是值得探究的问题，究其原因，不得不提到《仙剑》电视剧的热播。现在中国有个普遍现象，就是"速食"文化引领其他文化。国外的一些"亚文化"现象一旦传到中国，马上与本土的速食文化融为一体，迅速消磨着中国的传统，电视剧文化就是其中之一。记得几年前金庸小说改编电视剧热潮的时候，家中那些自己看了无数遍却不入其他朋友"法眼"的武侠小说藏书被一抢而空，弄得曾经期盼与他人分享"阅读"快感的我哭笑不得。对这些人来说，先看电视剧后看原著是天经地义的事，是十分正常的，谁有工夫看那些厚厚的破书？其实我应该庆幸了，最起码查老的著作没被改编得太狠，还算是"文学"，而不像《仙剑》电视剧。

我是个非常偏执的人，对于自己喜欢的东西更是刻薄。对我而言，一切"速食品"都是垃圾。催熟的肉鸡不香，催红的番茄不甜，速食店的汉堡是无益健康的"垃圾食品"，而被一些不学无术的人糟践的文化就是"精神毒药"。我实在弄不懂凭什么东拼西凑的"文化碎末"能好过厚积薄发的原创，凭什么虚情假意的煽情能好过真情实感的流露，凭什么矫揉造作的脸蛋能好过深邃成熟的双眼……别跟我说什么"每个人的想法不同"，看着为垃圾叫好的人，我想骂娘！

与单机游戏不同，网络游戏市场表面一片欣欣向荣，颇有点战国时群雄并起的感觉，也算百家争鸣。《魔兽世界》顶着无数竞争者的压力，在还没有公测的时候就杀入了排行榜首位，确实让人眼前一亮。也有人发问：九城能否在竞争激烈的网游市场抢占到地盘？西方奇幻文化在中国是否能生存下去？《魔兽世界》会不会成为另一个《魔剑》？我认为这些担心都是多余。首先，《魔兽世界》在中国有着广大《魔兽争霸》玩家的基础；其次，中国玩家是个"从众"心理很强的群体，人多则越来越多，人少则越来越少；最后，《魔兽世界》真的是个好游戏。

说起来，网络游戏包括文字MUD我只玩过2款：《笑傲江湖》和《天堂2》，还都是浅尝辄止，不过由于工作原因接触过的就很多了。慢慢地，网络游戏对我就像伴舞女郎的脸：漂亮但转头就忘，而《魔兽世界》是个特例。也许因为我是个老牌D&D玩家（现在叫"AD&D"），对于西方奇幻游戏有着天然的好感，所以当我第一次看到《魔兽》的画面时，就被它吸引了。比起那些Q版造型，绿色眼珠的食尸鬼更适合我；比起打怪练级，在深山里挖药我更快乐；比起骂人刷屏和外挂，天上掉下来的"buff"更过瘾……

编辑推荐游戏榜

推荐编辑 心鹰

半条命2：注意，这不是榜单上的《半条命——反恐精英》。只要你的电脑够"劲"，这个游戏一定会让你感到很爽！

连连看2：这个游戏不是拿来玩的，而是拿来"用"的。如果你希望能和你的女友在游戏上有一些共同语言，就请用它吧。

魔兽世界：编辑部的众多同事像中了魔障一样，嘴里叫着"为了工作我要测试"，抢夺着几个稀罕的内测账号……游戏伤身，注意休息。

TOP TEN

龙虎榜

我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	940	暴雪	2004年	第九城市	○
2.剑侠情缘Online	897	西山居	2003年	金山公司	○
3.泡泡堂	759	Nexon	2003年	上海盛大网络	○
4.天堂II	690	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	↑
5.梦幻西游	676	网易	2003年	网易	↓
6.大话西游II	618	网易	2002年	网易	↑
7.魔力宝贝	601	艾尼克斯	2002年	网星史克威尔艾尼克斯	↓
8.轩辕剑Online	595	大宇	2003年	网星史克威尔艾尼克斯	↑
9.仙境传说（RO）	574	Gravity	2003年	游戏新干线	↓
10.A3	539	Actoz	2003年	北京东方互通科技	↑

单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	国内代理	名次升降	本刊评分
1.仙剑奇侠传	1756	大宇	1995年	晶合时代	8.6	○
2.仙剑奇侠传三	1621	大宇	2003年	寰宇之星	7.8	○
3.魔兽争霸III——冰封王座	1543	BLIZZARD	2003年	奥美	8.5	↑
4.暗黑破坏神II——毁灭之王	968	BLIZZARD	2001年	奥美	8.9	↑
5.半条命——反恐精英	921	SIERRA	2001年	奥美	8.8	↑
6.仙剑奇侠传二	896	大宇	2003年	寰宇之星	7.1	↓
7.轩辕剑叁外传——天之痕	757	大宇	2000年	上海育碧	8.2	↑
8.新仙剑奇侠传	650	大宇	2001年	中青旅创先	7.3	↓
9.星际争霸	581	BLIZZARD	1998年	奥美	9.2	↑
10.轩辕剑外传——苍之涛	568	大宇	2004年	寰宇之星	7.8	○

网吧流行游戏排行榜

1.半条命——反恐精英
2.泡泡堂
3.魔兽争霸III——冰封王座
4.冒险岛
5.梦幻西游
6.传奇3
7.传奇世界
8.天堂II
9.仙境传说
10.QQ游戏

榜单说明：

本期网吧流行游戏取样于北京、上海、武汉、广州、重庆、郑州、南京、成都8座代表城市的16家网吧。其中有500台以上电脑的网吧2家，300台以上电脑的网吧1家，100台～200台电脑的网吧7家，50～100台电脑的网吧6家。由于各地的文化差异，玩家选择的游戏也有差异。

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。

ww.kingsoft.com

四次蝉联权威机构计算机病毒防治产品检测一级品

金山毒霸2005

Kingsoft Antivirus Universal Edition

步步领先的互联网
全天候反病毒系统

主动实时升级
主动漏洞修复
抢先启动防毒系统

登陆db.kingsoft.com
立即下载 全功能免费体验

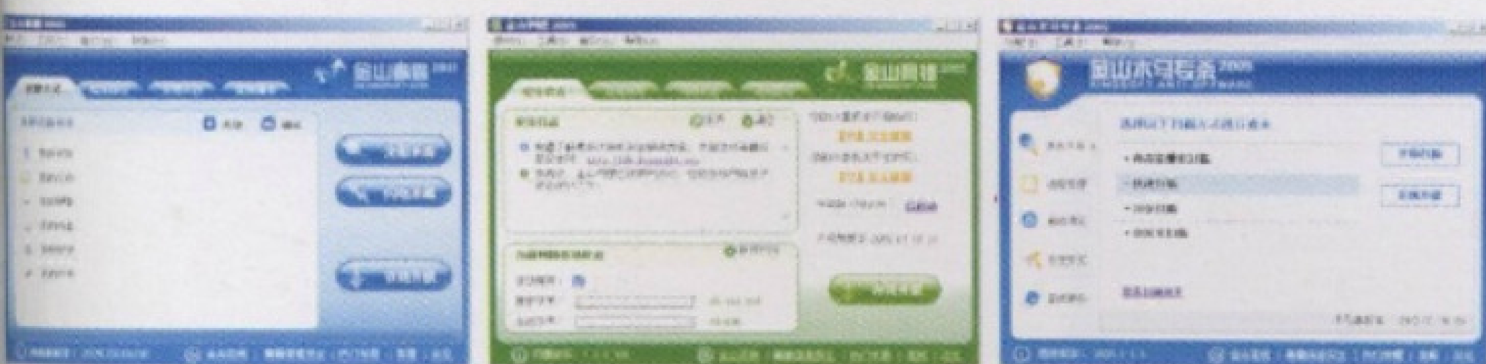
2大突破性功能

主动实时升级

无需用户做任何操作，当有最新的病毒库或者功能出现时，金山毒霸可将此更新自动下载安装。此功能保证您在任何时刻都可以获得与全球同步的最新病毒库，防止被新病毒破坏感染，即使面对冲击波这样快速传播的病毒，金山毒霸也能保护用户计算机不被病毒入侵！

抢先启动防毒系统

防毒胜于杀毒，金山毒霸可以在系统完全启动之前抢先运行，从根本上保证拦截查杀可自动运行的病毒。抢先式防毒让您的安全更早一步。



金山毒霸2005界面　　金山网镖2005界面　　金山木马专杀2005界面

3大经典功能

主动漏洞修复：

可扫描操作系统及各种应用软件的漏洞，当新的安全漏洞出现时，金山毒霸会下载漏洞信息和补丁，经扫描程序检查后自动帮助用户修补。此功能可确保用户的操作系统随时保持最安全状态，避免利用该漏洞的病毒侵入系统。另外还会扫描系统中存在的诸如简单密码、完全共享文件夹等安全隐患。

木马防火墙：

通过多种技术，实现对木马进程的查杀。系统中一旦有木马、黑客或间谍程序访问网络，会及时拦截该程序对外的通信访问，然后对内存中的进程进行自动查杀，有效保护信息安全。

跟踪式反间谍：

采用网络程序校验策略。除了传统反黑、查杀木马等功能，同时对应用程序进行跟踪监控。除了防火墙必备的当不明程序试图访问网络时将会提示用户是否允许该操作外，即使已经允许的程序的大小、内容、版本发生变化，系统将会以特别的强力提醒询问用户。阻止病毒、木马、恶意程序借安全程序的外壳访问网络。

11大基本功能

- 全面病毒查杀
- 整体实时监控
- 重要隐私保护
- 抢先检测网页代码
- 全新垃圾邮件监控
- DIY应急盘
- 全面安全防护
- 全面木马查杀
- 进程及启动项管理
- 系统环境修复
- 可疑文件扫描

KINGSOFT
北京金山软件有限公司

刊号：ISSN1007-0060
零售价：￥6.80元
邮发代号：82-726